Konkurs z Intelem - Wygraj komputer z procesorem Pentium® II

PC Games CD

1/99 STYCZEŃ 9.90 zł

RECENZJE

Blood 2: The Chosen

Heretic 2

Half-Life

Settlers 3

Tomb Raider 3

Grim Fandango

Sin

21 ODJAZDOWYCH DEMEK !!!

www.pcgamescd.pl

ZAPOWIEDZI

Earth 2150

Devastator

Heroes of Might & Magic 3

Do wygrania w konkursach: komputer, akcesoria WH 40K, skaner, filmy manga, programy muzyczne

ISSN 1506-4271 NR IND 346 926

PC CD ROM

PlayStation™

ODDWORLD
ABE'S EXODDUS™

ODDWORLD INHABITANTS™

LEM LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
http://www.lem.com.pl

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.
Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Cześć!

Święta Bożego Narodzenia, to naprawdę piękna sprawa. Dla niektórych z nas, jest to jednak nic innego, jak jeżdżenie po rodzinie i obżeranie się do syta. Jasna sprawa, komputer idzie na kilka dni w odstawkę. No cóż, Święta są tylko raz w roku i powinniśmy to uszanować. Aby umilić Wam czas, który spędzicie z dala od Waszego komputera, przygotowaliśmy dla Was, nasz kolejny numer, z mnóstwem niespodzianek. Znajdziecie u nas jak zawsze, najświeższe informacje dotyczące, tylko i wyłącznie gier i naturalnie ekstra konkursy. Tym razem, możecie wygrać KOMPUTER, skaner, kasety video i wiele innych, cennych nagród. Natomiast, kiedy już dotrzecie do domu, będziecie mogli odpalić naszego cedeka, na którym znajdziecie 21 najnowszych demek. Na koniec chciałbym Wam życzyć w imieniu całej redakcji, wesołych Świąt Bożego Narodzenia, udanej zabawy noworocznej i fajnych gierek pod choinką.

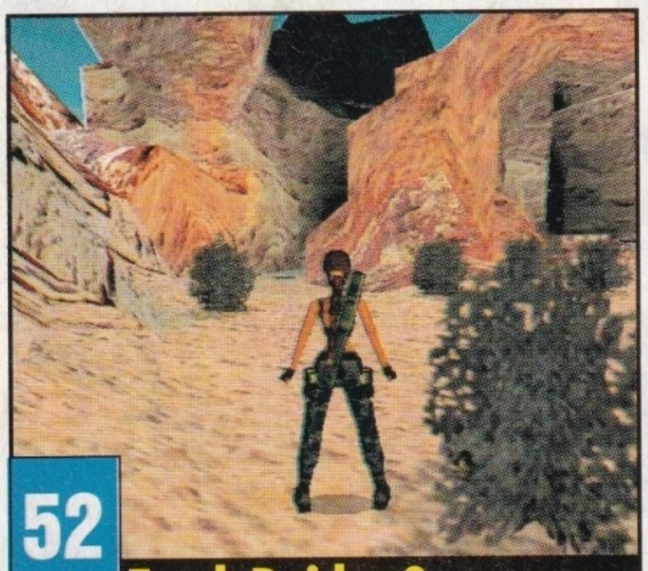
Redaktor Naczelny

SPIS TREŚCI

68

Settlers 3

Małe ludziki z trzech wielkich cywilizacji budują swoje państwo. Elegancka i bardzo szczegółowa grafika, wiele możliwości rozwoju, walne bitwy i desanty morskie. To wszystko w trzeciej części Settlers. Dodoatkowym atutem będzie w całości polska wersja gry na rynku.



52

Tomb Raider 3

Czy Lara Croft może być jeszcze bardziej seksowna? Tak! Oto już trzecia część sagi o największej seksbombie gier komputerowych.

36

SIN

Grzeszna gra z grzesznymi bohaterami. Nowa strzelanka z niesamowitą industrialną atmosferą. Trup się ściele do okoła, a wszystko przez ponętną brunetkę.

na okładce Vanessa King

CD MENU

Zawartość CD 6

NEWSY

Informacje ze świata 8
Nowości sprzętowe 8

ZAPOWIEDZI

Earth 2150 12
Devastator 16
Heroes of Might & Magic 3 ..20

BETA TEST

Abe's Exoddus 24
Mortyr 28
North vs South 32

RECENZJE

Sin 36
Blood 2: The Chosen 42
Half-Life 48
Tomb Raider 3 52
Heretic 2 56
WH 40000: Chaos Gate 62
Settlers 3 68
Fallout 2 74
Grim Fandango 80
Magix Music Maker 96
Magix Music Studio 97

PORADNIK

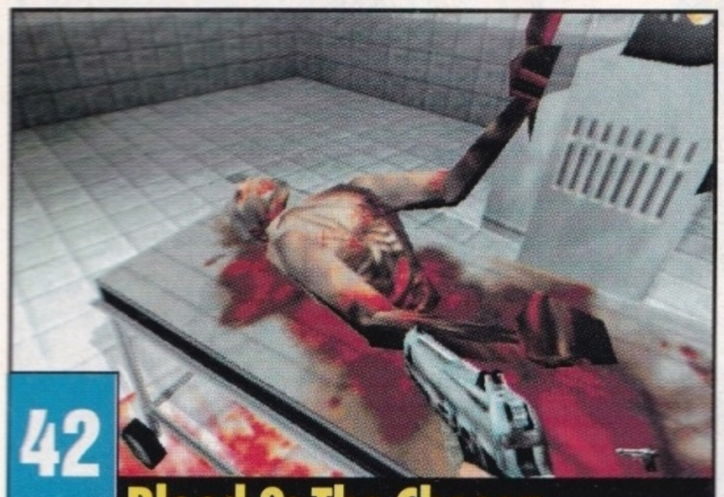
X-Files: The Game 84
Tips & Tricks 96

KONKURS

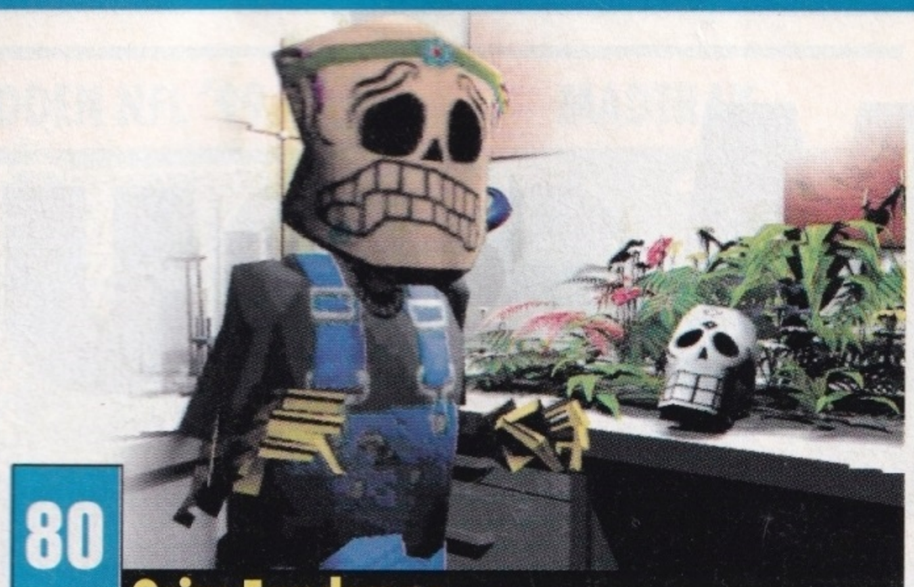
15

Wygraj komputer

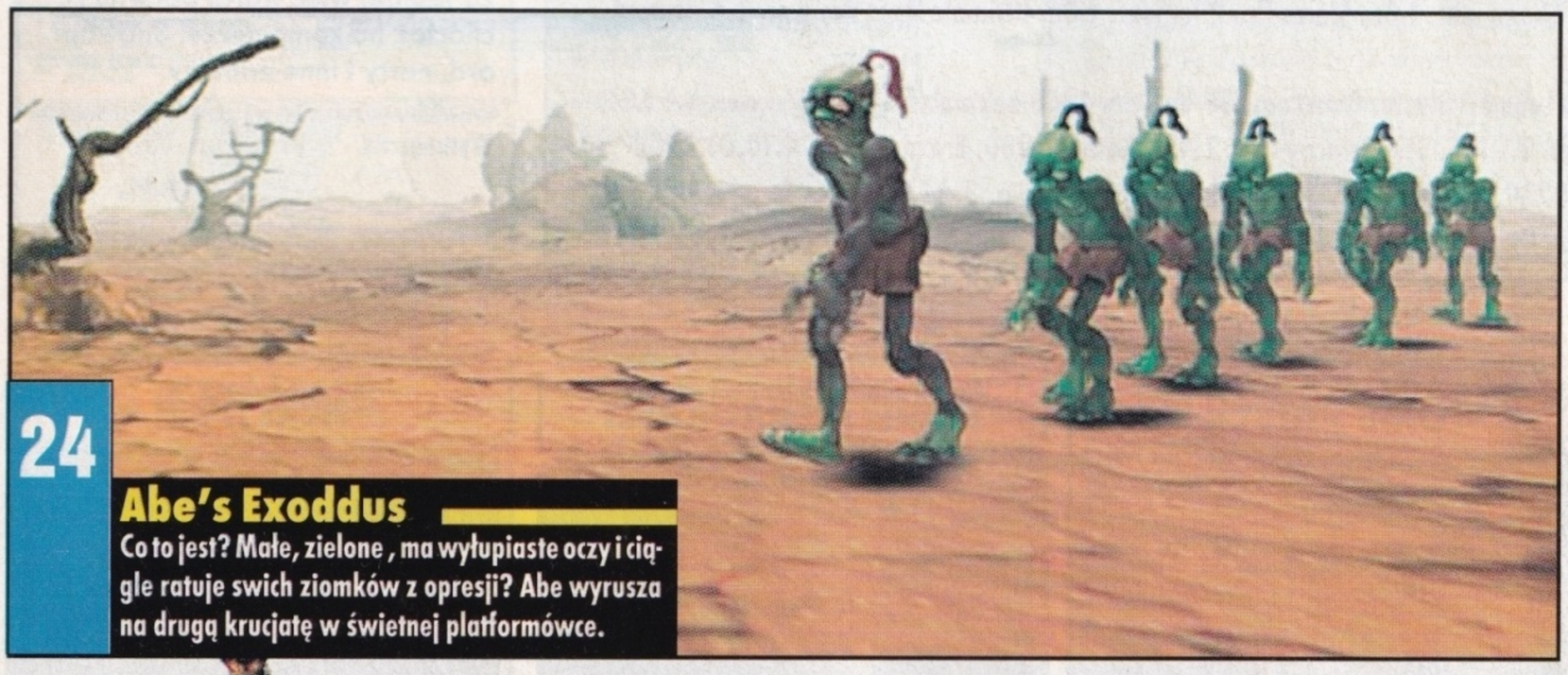
Komputer z procesorem Pentium II 450 MHz może być twój. Jeżeli odpowiesz na kilka banalnych pytań, ta „rakieta" powędruje do ciebie. Nie ma to, jak dobry prezent pod choinkę.



42 **Blood 2: The Chosen**
Prawdziwie krwista gra. Druga odsłona walki Caleba z siłami ciemności. Jeszcze bardziej mroczna atmosfera, nowe bronie i nowe wykonanie.



80 **Grim Fandango**
Przygodówka w świecie umarlaków. Atmosfera, jak z filmów gangsterskich, intrygi, gorące kobiety i szybkie samochody. W międzyczasie można wypalić cygaro.



24 **Abe's Exoddus**
Co to jest? Małe, zielone , ma wyłupiaste oczy i ciągle ratuje swich ziomków z opresji? Abe wyrusza na drugą krucjatę w świetnej platformówce.

12 **Earth 2150**
Prekursorzy nowej generacji RTSów, przystosowanych do kart 3D ukażą się już na początku 1999 roku. Earth 2150 będzie jednym z pierwszych.

56 **Heretic 2**
W pierwszym numerze graliśmy w wersję beta. To jednak było nic, w porównaniu z tym, co zabaczycie teraz. Grafika i atmosfera zwalają z nóg. Good Bye Lara Croft...?

74 **Fallout 2**
Gra legenda. Znowu wracamy do postnuklearnego świata przyszłości, aby uratować naszą wioskę przed zagładą. Jeszcze większy świat do zwiedzania, więcej mieszkańców i możliwości.

HARDWARE

Diamond G640 90
Blitz 2200 90
Zoltrix Spirit 56K 91
Samsung DVD Master 91
Fly Video & WinView 92
HP-8100 93
Merlin CD Copier 6411 93
Cyber słownik: Skanowanie .92

KONKURSY

Rozwiązania konkursów 19
Wygraj komputer z Intelem ..15
Warhammer 40000 67
Manga 98
Wygraj skaner 98

PC GamesCD

Jest publikacją
Grupy Wydawniczej Jürg Marquard
WYDAWCA
JÜRG MARQUARD
PREZES DZIAŁU WYDAWNICTW CZASOPISM KOLOROWYCH
Albrecht Hengstenberg
PREZES MIĘDZYNARODOWYCH WYDAWNICTW CZASOPISM KOLOROWYCH
Oliver Voigt

REDAKTOR NACZELNY
Piotr Młyński
Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO
Radosław Walczyk
SEKRETARZ REDAKCJI
Łukasz Kluj
DYREKTOR ARTYSTYCZNY
Michał Chatys
PRODUKCJA
Mariusz Gajda (dyrektor),
Waldemar Florysiak
GRAFIKA I LAYOUT
Jacek Goliatowski, Darek Gliwiński
ZESPÓŁ REDAKCYJNY
Dariusz Góralski, Paweł Jankowski, Piotr Kapis, Leszek Konaszewski, Michał Mazurkiewicz (PR), Maciej Nawrocki, Darek Rybak

ADRES REDAKCJI
JMG MAGAZINE PUBLISHING COMPANY Sp. z o.o.
ul. Dzielna 78, 01-029 Warszawa
tel. 636 36 80
Nasz e-mail: redakcja@pcgamescd.pl
Internet: http://www.pcgamescd.pl

Polskie Badania Czytelnictwa
NAKŁAD KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

PC GAMES CD JEST LICENCJONOWANYM TYTUŁEM NALEŻĄCYM DO MAGAZYNU PC GAMES.
PC GAMES CD JEST ZAREJESTROWANYM ZNAKIEM TOWAROWYM COMPUTEC VERLAG GMBH & CO.KG
PC GAMES CD MOŻE BYĆ ROZPROWADZANY JEDYNIE ZA ZGODĄ WYDAWNICTWA. EKSPORT I KOLPORTAŻ ZA GRANICĄ RÓWNIEŻ WYMAGAJĄ ZGODY WYDAWNICTWA. REDAKCJA NIE PONOSI ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA NADESŁANE RĘKOPISY, ZDJĘCIA I INNE ZAŁĄCZNIKI ORAZ ZA TREŚĆ ZAMIESZCZONYCH REKLAM I OGŁOSZEŃ. ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ADIUSTACJI TEKSTÓW, SKRÓTÓW I ZMIANY TYTUŁÓW.

WYDAWNICTWO
JMG MAGAZINE PUBLISHING COMPANY Sp. z o.o.
ul. Płocka 13, 01-231 Warszawa
tel. 53 49 800
DYREKTOR WYDAWNICTWA
Urszula Dziewit
MŁODSZY WYDAWCA
Ewa Okrasa - Siniarska
DYREKTOR DZIAŁU PROMOCJI
Katarzyna Bem
tel. 632 02 53 wew. 862
DZIAŁ REKLAMY
Katarzyna Jabłońska (Dyrektor)
Dariusz Czciński
tel. 534 98 24
DYREKTOR KOLPORTAŻU
Beata Golbing
tel. 636 36 81
DRUK
MARQUARD PRESS S.A. KATOWICE

MARQUARD MEDIA
GRUPA WYDAWNICZA JÜRG MARQUARD JEST WYDAWCĄ NASTĘPUJĄCYCH TYTUŁÓW
NIEMCY, SZWAJCARIA, AUSTRIA:
MEGA STAR, POPCORN, COSMOPOLITAN, JOY, METAL HAMMER, MUSIKEXPRESS/SOUNDS, MÄDCHEN, POP/ROCKY
POLSKA: MEGA STAR, POPCORN COSMOPOLITAN, POSTER HITS, MEGA SPORT DZIEWCZYNA, POPCORN EKSTRA, RAPORT SPECJALNY, EXPRESS WIECZORNY, SPORT, PRZEGLĄD SPORTOWY; TEMPO, SHE, PC GAMESCD
WĘGRY: GYOGYSZER PIAC, POPCORN, 100 x SZEP, VASARNAPI MAGAZIN, MEGA STAR, SPECIAL REPORT, MAGYAR HILRAP, MAI NAP, JOY
CZECHY/SŁOWACJA: TOP DIVKY, POPCORN;
RUMUNIA: POPCORN;
HISZPANIA: CHICA HOY
DRUKARNIE:
POLSKA: MARQUARD PRESS S.A. (KATOWICE);
WĘGRY: MARQUARD COLOUR PRINTING LTD. (BUDAPESZT)

CD Menu

Oto nasza kolejna płyta! Znajdziecie na niej 21 demek oraz sporo pożytecznych patchy i sterowników. Do uruchomienia CD potrzebna jest przeglądarka internetowa np. Internet Explorer, lub Netscape Navigator. Miłej zabawy!

Na płycie znajdziecie ponadto:

PATCHE: Creatures 2 Object - Pack #2, Dune 2000 wer. 1.3, Knights & Merchants wer. 1.32, Lode Runner 2 wer. 1.1, NFS 3 wersja dla Banshee, Red Baron 3D serwer, Shogo wer. 1.1a, Sierra Pro Pilot wer. 1.3a, Ultimate Race Pro wer. 1.4, Unreal wer. 2.19b.

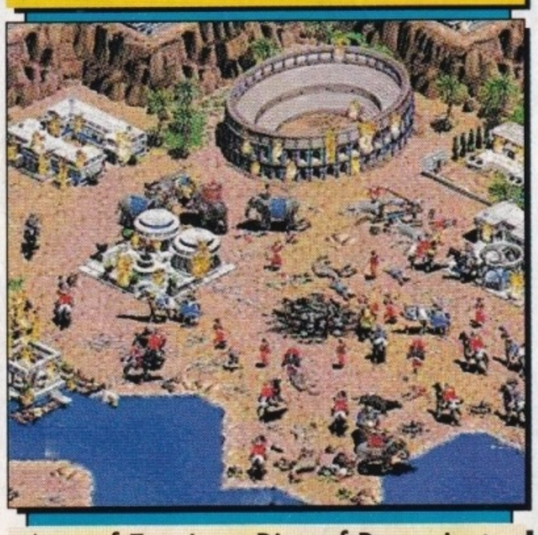
STEROWNIKI: Sound Blaster Live!, Creative Labs 3D Blaster Banshee, STB Velocity 4400 uaktualnienie BIOS'u wer. 1.1 AGP, STB Velocity 4400 uaktualnienie BIOS'u wer. 1.1 PCI, STB Velocity wer. 1.42, Matrox G200, Erazor II wer. 4.10.01.0200--0003, Diamond Viper V550 wer. 4.10.01.0239, Matrox Unified uaktualnienie BIOS'u wer. 3.44, Hercules Terminator Beast uaktualnienie BIOS'u K3D, Guillemond Maxi Gamer Phoenix RC4, OpenGL - pliki systemowe, ATI Rage Pro Beta OpenGL ICD

SNOW WAVE...

Zbliża się zima. W Polsce niestety za bardzo nie można liczyć na dużo śniegu, więc warto poćwiczyć chociaż na komputerze. Snowboard, narty i inne zabawy.

Wymagania: Pentium 133, 16 MB RAM, wspomaganie 3D

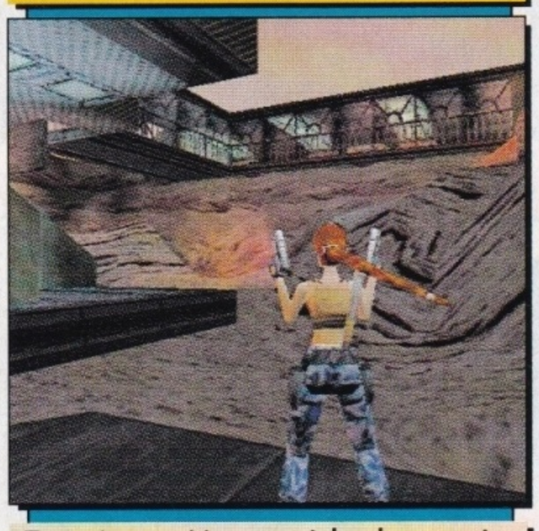
AGE OF EMPIRES: ROR



Age of Empires: Rise of Rome jest kontynuacją AOE. Znajdziecie tu nowe mapy, jednostki i budynki. Poprawiono także grafikę i animacje.

Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM

TOMB RAIDER 3



Trzecia część przygód seksownej Lary Croft. Tym razem Lara odwiedzi Indie, Antarktydę i wiele innych, egzotycznych miejsc. Recenzję TR3 znajdziecie na str. 52.

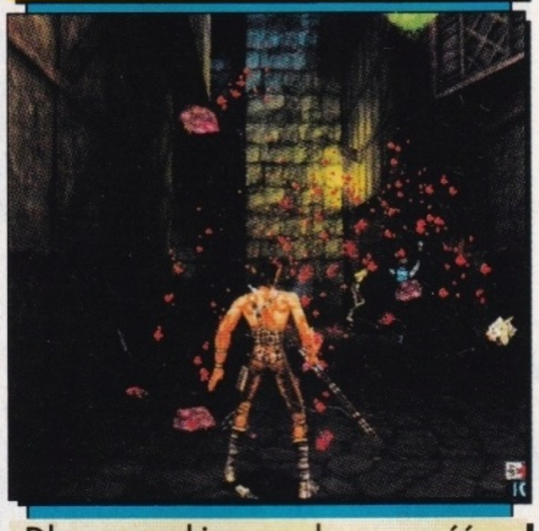
Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

COLIN MCRAE RALLY

Wyścigi w najlepszym wydaniu. CMR oferuje najlepsze odwzorowanie zachowań samochodów. Wspaniała grafika, dużo samochodów i tras.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

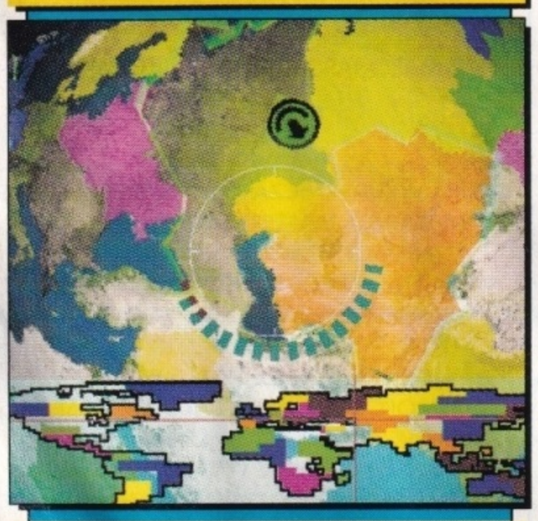
HERETIC 2



Długo oczekiwana, druga część przygód elfa Corvusa. Heretic II przypomina wyglądem Tomb Raidera, grafcznie jednak go przewyższa.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

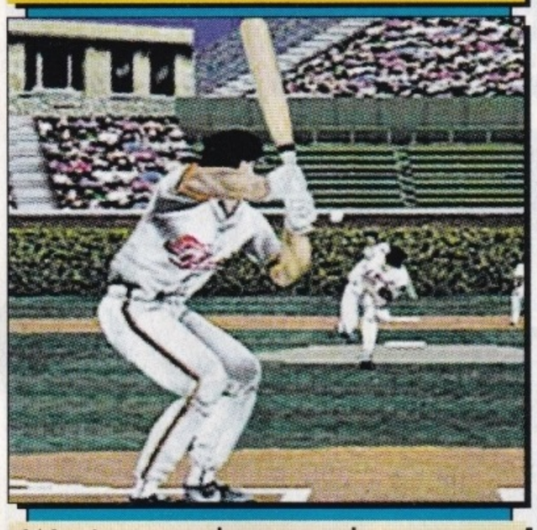
GLOBAL DOMINATION



Mocarstwa atomowe walczą o dominację nad światem. Stajesz na czele jednego z nich i decydujesz, na kogo wysłać głowicę atomową.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

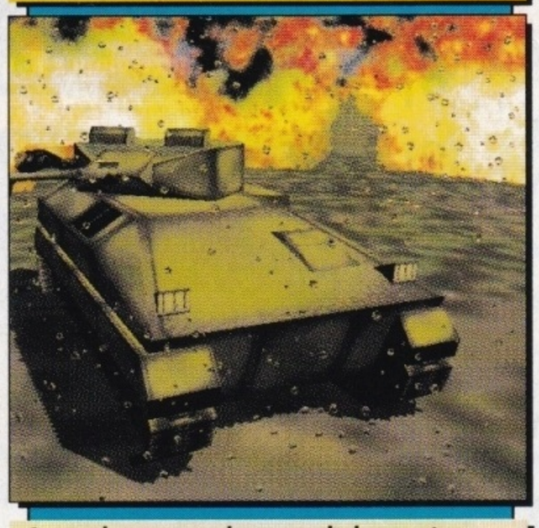
VR BASEBALL 2000



W tej grze zobaczysz do czego naprawdę służy pałka baseballowa. Zalecamy ją wszystkim nadpobudliwym.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM, wspomaganie 3D

WARGASM



Symulator czołgu podobny nieco do Panzer Commander. Dużo strzelania i troszkę myślenia. Wargasm oferuje naprawdę dobre efekty dźwiękowe.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

HOYLE CASINO '99

Lubisz hazard? Spróbuj swoich sił w Hoyle Casino'99. To komputerowe kasyno posiada wszystkie najpopularniejsze gry karciane, ruletkę i wiele innych rozrywek..

Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM

LORDS OF MAGIC (S.E.)

Nowe przygody w świecie magii, prezentuje Lords of Magic w Special Edition. Poprawiono grafikę i dźwięk ale koncepcja gry pozostała bez zmian.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

MADDEN NFL '99

Ulubiony sport prawdziwych amerykanów. Dobra animacja zawodników i ładne boiska ale trudne reguły gry. Cóż, nie jesteśmy w Ameryce.

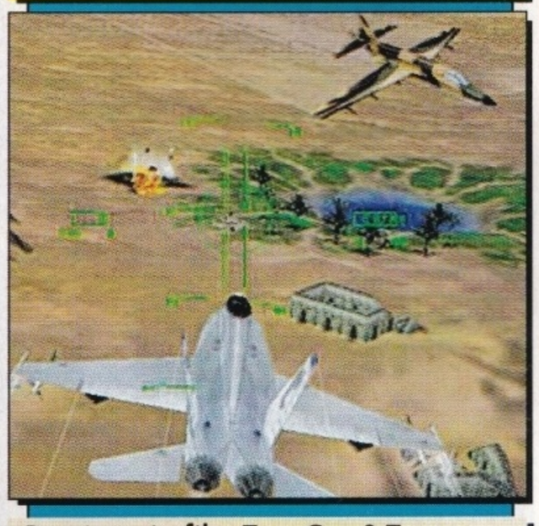
Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

MADTRAX

Wyścigi w wirtualnym świecie, wirtualnymi bolidami. Gra przypomina trochę popularny niegdyś Megarace. Madtrax pokazuje pełnię efektów dopiero z akceleratorem.

Wymagania: Pentium 100, 16 MB RAM

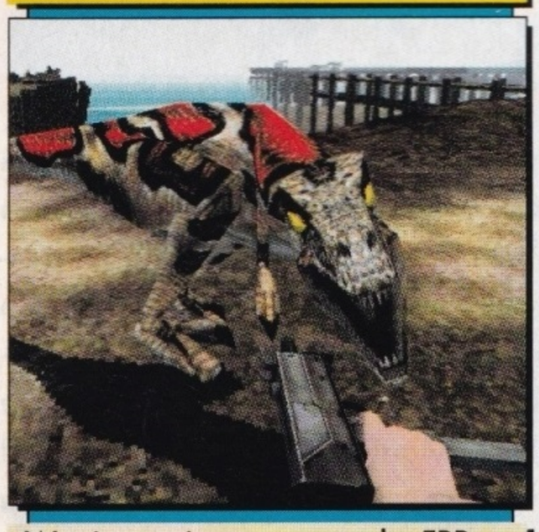
TOP GUN - HORNET'S...



Pamiętacie film Top Gun? Teraz także i my możemy latać F-14 Tomcat, wykonując trudne misje. Rozrywkowy symulator o niskim stopniu trudności.

Wymagania: Pentium 166, 32 MB RAM, wspomaganie 3D

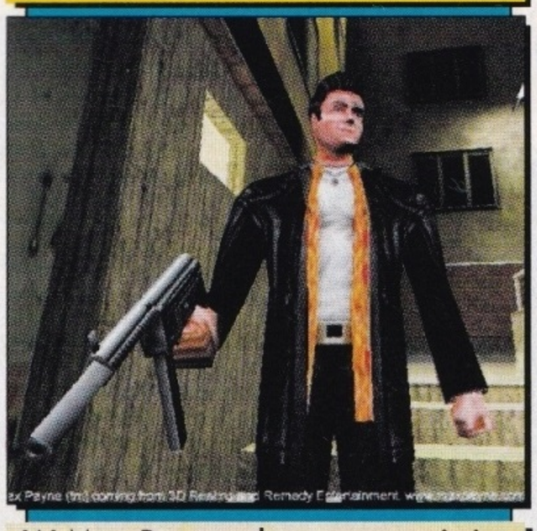
TRESPASSER



W tej nowej grze z gatunku FPP, główny bohater wybiera się na polowanie na dinozaury. Problemem mogą być bardzo duże wymagania sprzętowe.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM, wspomaganie 3D

MAX PAYNE (trailer)



W Max Payne wkraczamy w świat zbrondi, korupcji i zabójstw. Niestety tym razem możemy zaprezentować tylko krótki trailer.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

MS PINBALL ARCADE

Oto klasyczny pinball. Duży kolorowy stół z mnóstwem bonusów. Wykonanie MS Pinball Arcade nie odbiega od najlepszych produktów 21-Century.

Wymagania: Pentium 90, 16 MB RAM

NEW MAN RACING

Wyścigi Formuły pierwszej na komputerze. Dużo oryginalnych tras i spory wybór samochodów, sprawiają, że gra ta może odnieść sukces.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

NIGHTLONG

Wcielasz się w rolę prywatnego detektywa i rozwiązujesz zagadki Union City. W sprawę zamieszany jest burmistrz i potężna organizacja terrorystyczna.

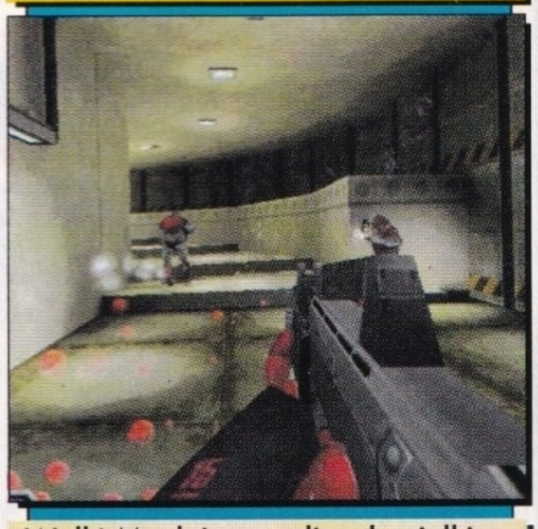
Wymagania: Pentium 100, 16 MB RAM

PRO PINBALL: BIG RACE...

Podróżujemy taksówką po USA, odwiedzając 16 największych miast. Bardzo dobra grafika i naprawdę genialny dźwięk.

Wymagania: Pentium 133, 32 MB RAM

SHOGO



Walki Mechów na ulicach wielkiego miasta. Ta nowa gra FPP oferuje, nie tylko efektowną grafikę 3D ale także fajny japoński klimat.

Wymagania: Pentium 166, 32 MB RAM

S.C.A.R.S. NOWE!

Oto nowe demo znanej z naszego poprzedniego CD gry S.C.A.R.S. Tym razem, stosownie do świątecznej atmosfery - sceneria zimowa.

Wymagania: Pentium 200, 32 MB RAM

HARDWARE NEWS

Super Monitory

Samsung wypuścił nową serię monitorów IFT, charakteryzujących się plamką 0.20 mm. Maksymalna rozdzielczość, to 1600x1200 punktów przy 76 Hz.

DVD x6

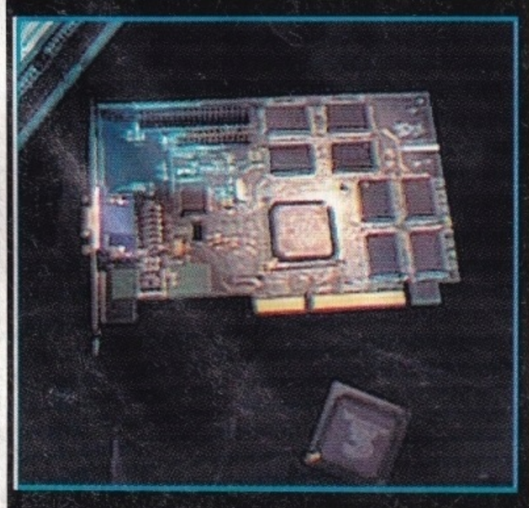
Pioneer rozpoczął sprzedaż najszybszego na świecie napędu DVD-ROM x6. Napęd dostępny jest w wersji IDE i SCSI i czyta płyty w standardzie DVD, DVD-R, CD-R i CD-RW.

ZIP 250 MB

Iomega zaprezentowała nową wersję napędu ZIP o pojemności 250 MB. Napęd będzie czytał również „stare" 100 MB dyskietki. Premiera nowego Zipa zaplanowana jest na styczeń 1999r.

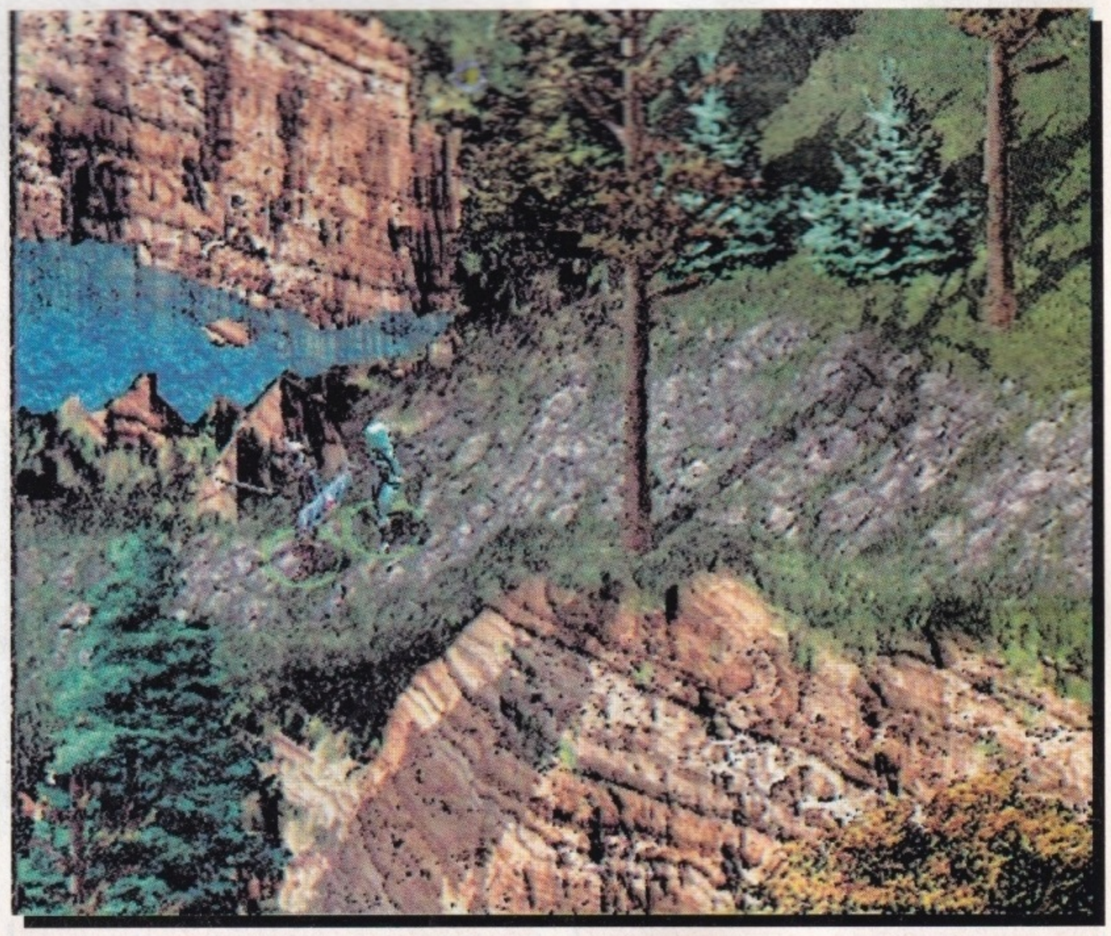
VOODOO 3

Nowy układ Voodoo 3 składa się z 8.2 miliona tranzystorów i jest zbudowany w technologii 0.25 mikrona. Posiada 16 MB pamięci. Docelowa rozdzielczość Voodoo3 wynosi 1280x1024 przy 60 fps.
Premiera w marcu 1999 roku.



BALDURS GATE

Już niedługo będziemy mogli podziwiać długo oczekiwaną grę RPG – Baldurs Gate firmy Interplay. Produkt ma szansę zostać przebojem gier ze swojego gatunku. W następnym numerze PC Games CD obszerna recenzja. To nie wszystko. Jak się okazuje, jeden z dystrybutorów gier na nasz rynek, firma CD Projekt, rozpoczęła lokalizację polskiej wersji Baldurs Gate. Jeżeli plan się powiedzie, gra będzie totalnym hitem w Polsce. Powodzenia chłopaki!



BATTLE OF BRITAIN

Gary Grigsby, autor gier dobrze znany w środowisku zagorzałych strategów, obudził się już z letargu po wydaniu trylogii Steel Panthers. Tym razem, jego zainteresowanie obudziła wojna powietrzna, a dokładniej słynna „Bitwa o Wielka Brytanię". BATTLE OF BRITAIN jest grą wojenną, rozgrywającą się na szczeblu strategicznym, gdzie zadaniem gracza jest koordynowanie całości wojny powietrznej ze strony Niemiec lub Aliantów w latach 1940-41. Rozgrywka ma być mieszanką gry turowej i rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Gracz wydawać będzie rozkazy poszczególnym dywizjonom, planować naloty bombowe, zarządzać uzupełnieniami, zmieniać pozycje artylerii przeciwlotniczej.

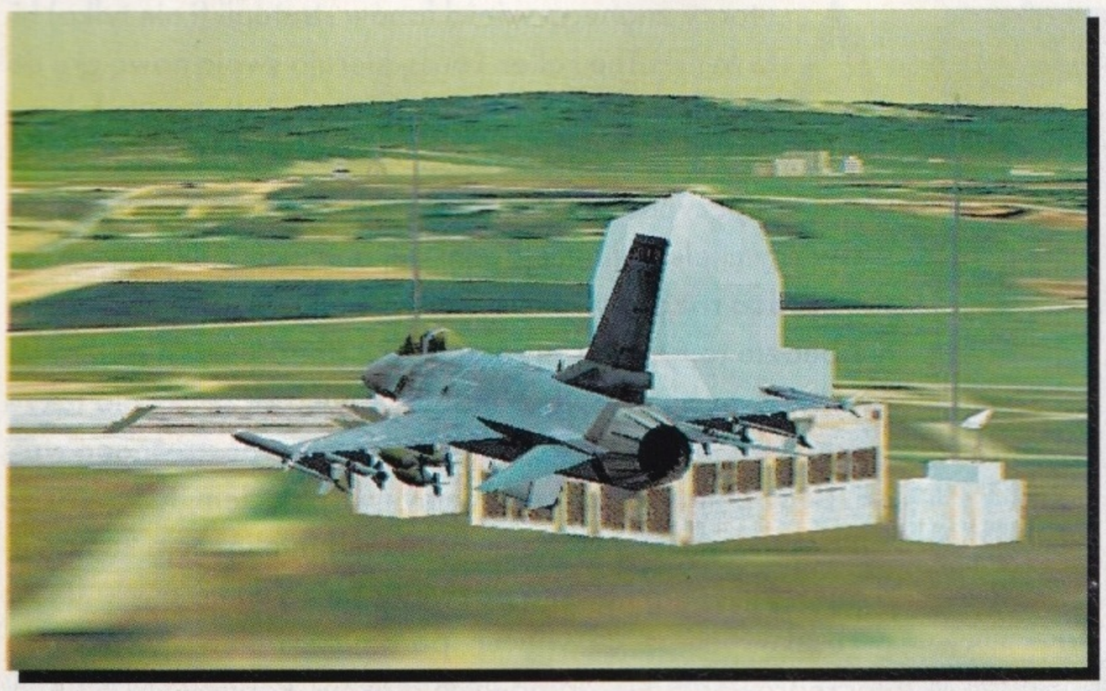
TalonSoft

DISCWORLD NOIR

Nazwisko Terry Pratchet znane jest już chyba dobrze nie tylko zagorzałym fanom SF, ale także wielbicielom komputerowych przygodówek. W oparciu o serię jego książek rozgrywających się w świecie Dysku, powstaje już trzecia gra. DISCWORLD NOIR nie należy jednak do kanonu serii i dla fanów może być zaskoczeniem. Tym razem nie wystąpi w niej Rincewind, a cała gra utrzymana będzie w znacznie poważniejszej tonacji. Głównym bohaterem gry będzie Lewton - pierwszy prywatny detektyw w Ankh-Morpork i w całym świecie Dysku. Zadaniem gracza jest rozwikłanie sprawy, jaką zleca Lewtonowi tajemnicza blondynka. Gra nawiązywać ma do słynnych czarnych kryminałów Raymonda Chandlera.

Perfect Entertainment

FALCON 4



Na tę grę fani wojskowych symulatorów lotu zdążyli się już naczekać. Dawno, dawno temu serca wielu graczy podbił FALCON 3.0, oferując może nie najładniejszą grafikę, lecz możliwość najpełniejszego wczucia się w życie frontowego pilota. Kolejna wersja FALCONA, to stara atmosfera plus zupełnie nowa, wysoce zaawansowana grafika 3D oraz absolutny realizm lotu.

MicroProse

POPULOUS PARTY

Dnia 24 listopada odbył się premierowy pokaz dla prasy długo oczekiwanej gry Populous: The Begining. Firma IPS Computer Group, oficjalny dystrybutor gry w Polsce, oraz PC Games CD, jako patronat prasowy, urządzili to wielkie wydarzenie w Klubie Muzycznym Stereo na warszawskim Nowym Świecie. Na miejce przybyli sami dostojni goście. Cała zabawa stylizowana była na podstawie gry. Wszyscy gospodarze przebrali się za jaskiniowców oraz byli, stosownie do okazji, umalowani. Oczywiście najwięcej emocji wywołała gra oraz nasza piękna szamanka, którą mogliście podziwiać na okładce grudniowego PC Games CD.

HOMEWORLD

Jak chodzą słuchy, w firmie Relic powstaje właśnie RTS, który przebija wszystkie poprzednie gry tego gatunku, a przy tym nie jest zwykłym RTS-em. Jest czymś więcej. HOMEWORLD ma zintegrować w jednej grze elementy prostych RTS-ów i rozbudowanych gier strategicznych typu Master of Orion. Jednym słowem połączenie szybkiej akcji oraz zarządzania zasobami, rozwojem technologicznym, produkcją i eksploracją przestrzeni kosmicznej.

Relic/Sierra

HARDWARE NEWS

Vanta

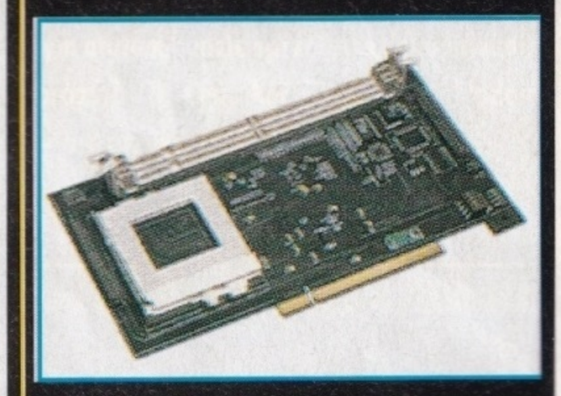
Vanta jest nowym układem firmy Nvidia. Nie będzie to jednak następca TnT, lecz tani, popularny układ graficzny z funkcjami 3D. Premiera na wiosnę przyszłego roku.

Tablet

Firma Hyper Pen zaprezentowała nowy tablet graficzny. Ma on 512 stopniową czułość i pracuje w rozdzielczości 3048 dpi.

Rozbuduj 486

Nie musisz wyrzucać swojego starego peceta. Firma Evergreen zaprezentowała kartę Eclipse. Jest to karta PCI zawierająca procesor Pentium II lub adapter Super-7 EclipsePCI AMD K6-2. Karta zbudowana w oparciu o układ Intel 440 BX obsługuje 256 MB pamięci RAM.



Trackbar – coś nowego

Firma Celltrix zaprezentowała Trackbar - optyczne urządzenie zastępujące myszkę lub trackballa. Może być montowane w notebookach, klawiaturach itd.

HARDWARE NEWS

CDRW 8/24

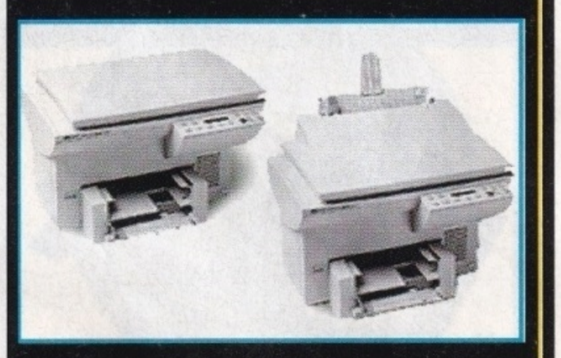
TEAC wypuścił nową nagrywarkę CDRW, odczytującą płyty z 24-krotną prędkością i zapisującą z 8-krotną prędkością. Nagraną płytę dostajemy już po 8 minutach !!!

Komputer a piramidy

Jakiś nawiedzony projektant zatrudniony w firmie Intel, wymyślił nowy kształt obudowy komputerowej. Obudowa w kształcie trapezu ma podobno lepiej komponować się w otoczeniu domowym.

Tańczy, śpiewa, recytuje...

Hewlett Packard zademonstrował „kombajn" łączący w sobie drukarkę, kopiarkę i skaner. Pozwala on na drukowanie wielostronicowych dokumentów, a także kopiowanie i skanowanie tekstu i grafiki w pełnym kolorze. Płaski stolik skanujący umożliwia skanowanie pojedynczych stron, książek, a nawet większych obiektów, jak np. pudełka.



Nowe AMD-K6

Firma AMD zaprezentowała kolejne modele procesora K6-2-3DNow! Nowe układy pracują z częstotliwościami 366, 380 oraz 400 MHz. Według zapewnień producenta, najnowsze procesory dorównują szybkością najszybszym modelom Pentium II.

ONI

Autorzy znanego wśród fanów strategii (i nie tylko) hitu MYTH:The Fallen Lords, kierują swoją nową grę do zupełnie innej kategorii graczy. ONI, to gra lokująca się w tej samej kategorii co SHOGO: M.A.D. Porównanie to nie jest przypadkowe, gdyż obie wyróżniają się charakterystycznymi elementami japońskiej animacji. ONI ma zawierać bardzo rozbudowaną historię i wiele postaci. Na pewno nie będzie to typowa strzelania TPP (third person perspective). Nasz bohater będzie mógł nie tylko strzelać, ale także rozdawać ciosy i kopniaki. Nawet lepiej wyposażonego wroga, będzie można rozbroić celnym kopnięciem, lub wyrwać mu broń z rąk i użyć przeciwko niemu! Inteligencja komputerowych przeciwników ma pozwalać im na uniki, krycie się za przeszkodami, a co więcej, porozumiewanie się ze sobą i przeprowadzanie grupowych ataków. Popisowym elementem gry, ma być jednak animacja postaci Konoko, naszej bohaterki. Przewidziano niezwylke szeroki zakres ruchów. Czy w przyszłym roku powiemy: Lara is dead, Konoko rulez???.

Bungee Software

THUNDER BRIGADE

Szybka akcja, dużo wybuchów i ból palców zaciśniętych na spustach broni - to właśnie obiecują autorzy z Lionheart w swojej nowej grze THUNDER BRIGADE. Gra będzie typową strzelaniną, w której gracz zasiądzie za sterami... niespodzianka, niespodzianka... latającego czołgu (czy następnym razem będzie to latająca żółta łódź podwodna?). Ponad 30 misji, rozgrywanych na dwunastu różnych planetach, nie pozwoli zapalonym graczom oderwać się od gry przez długi czas. Wbudowany edytor misji umożliwi przedłużenie sobie zabawy.

Lionheart

SU-27 FLANKER 2

W tak specyficznej dziedzinie gier, jaką są symulatory lotu, liczy się każdy element sprzętu, który może przyspieszyć działanie grafiki. Akceleratory 3D, MMX, czy AGP, to wszystko technologie, jakie może wykorzystywać odnowiony Su-27 z SSI. Trzy lata temu pierwsza odsłona tej gry zebrała niezwykle pochlebne opinie od fanów, chociaż była jednocześnie jedną z ostatnich gier o grafice wektorowej. Obecnie bez 3D ani rusz. Dzięki zaawansowanej grafice, modelowi dynamicznej kampanii oraz dokładnemu odwzorowaniu terenu na podstawie rosyjskich zdjęć satelitarnych, Su-27 ma szansę znów wzbić się na szczyty. Gra działać będzie w rozdzielczoèci 1024x768 lub 800x600 wykorzystując paletę 32000 kolorów. Oprócz grafiki, trójwymiarowy ma być także dzwięk, uwzględniający efekt Dopplera i dopasowywany za każdym razem do położenia kamery.

Mindscape/SSI

LUFTWAFFE COMMANDER

Nowy symulator lotu SSI zabierze nas w czasy Drugiej Wojny Światowej i zażartych walk powietrznych między niemiecką Luftwaffe, a lotnictwem aliantów. Gra oferować będzie ponad dziesięć typów samolotów dostępnych dla gracza (od zwykłego Me-109, po odrzutowy Me-262), oraz cztery obszary walk (Francja, Niemcy, Rosja oraz Wielka Brytania). Oprócz maszyn, na których można latać, zawarto ponad 50 typów samolotów należących do przeciwników. Autorzy przewidzieli tylko dwa poziomy rozgrywki - uproszczony dla początkujących oraz niezwykle realistyczny dla zaawansowanych. Luftwaffe Commander oferować ma graczom ponad 50 pojedynczych misji oraz edytor do budowy własnych scenariuszy.

SSI/Mindscape TalonSoft

PRO PILOT '99

Entuzjaści lotnictwa cywilnego nie mają w grach tak dużego wyboru jak fani samolotów wojskowych. Całe szczęście, że autorzy ze Sierry postanowili kontynuować swój stary przebój PRO PILOT. Nowa wersja gry w pełni wykorzystuje możliwości akceleratorów 3D, wraz z bardziej dopracowaną grafiką (ładniejsze niebo, światła na pasie startowym), oferuje także graczom możliwość latania, nie tylko nad USA ale także nad Zachodnią Europą.

Sierra

SSI/Mindscape TalonSoft

WARGASM

W 2022 roku rządy całego świata podpisały traktat, który definitywnie zakończył erę wojen. Wszystkie kraje dokonały totalnego rozbrojenia, a ewentualne konflikty, miały być rozgrywane za pomocą ... Internetu. Do celów wojennych zaprojektowano WWWW czyli World Wide War Web. Wszystkie bitwy od tej pory rozgrywane są w specjalnej, wirtualnej przestrzeni zupełnie bezkrwawo. Niestety WWWW stało się celem ataku wszelkiej maści hackerów. Zadaniem gracza jest odzyskanie kontroli nad WWWW, poprzez bezpośrednią walkę z cyber-terrorystami na trójwymiarowym polu walki. Twoją bronią będą najnowsze osiągnięcia techniki wojskowej - supernowoczesne czołgi, czy szturmowe helikoptery.

Digital Image Design

HARDWARE NEWS

DVD x5

Philips wprowadził do swojej oferty nowy produkt: zestaw DVD, zawierający napęd DVD-ROM i kartę dekodera MPEG. Urządzenie odczytuje płyty DVD z prędkością 6,7 MB/s (x5) oraz CD z szybkością nawet do 5,4 MB/s (ok. x36,5).

PowerVR 2

Z prawie półrocznym opóźnieniem, firma NEC zaprezentowała od dawna zapowiadaną nową generację układu graficznego 3D PowerVR2. Niestety, nie podano żadnych szczegółów i osiągów karty. Nowe procesory będą głównie wykorzystywane w konsolach do gier.

Savage 3D 2

S3 zamierza zastąpić układ Savage 3D nowym chipem. Savage 3D-2, który ukaże się za 3 miesiące, umożliwi 32-bitowy rendering i będzie korzystał z 32MB RAM . Dodatkowym atutem będzie sprzętowe dekodowanie obrazu DVD. Cena karty z nowym układem nie ma przekraczać 70 dolarów.

Netscape sprzedany

Firma America On Line zakupiła za ponad 4 miliardy dolarów Netscape'a, producenta przeglądarki internetowej Netscape Navigator. Oznacza to wzomocnienie największego konkurenta Microsoftu na rynku przeglądarek internetowych.

Konkurent?

Diamond wypuścił nową kartę muzyczną MX 300 bazującą na układzie Vortex 2. Karta ma 32 głosową polifonię, obsługuje 4 głośniki i wspomaga technologię AC-3. Jest to w tej chwili jedyny poważny konkurent Sound Blastera Live.

Escape from the Blue Planet

Earth 2150

Był rok 2140. Ziemią władały dwa polityczno-militarne ugrupowania: Euroazjatycka Dynastia (ED) w Eurazji i Cywilizowane Stany Zjednoczone (UCS) w Ameryce, Europie Zachodniej i Afryce Północnej. Po serii mniejszych konfliktów, wybuchła kolejna krwawa wojna światowa. Ludność Afryki i Australii została brutalnie eksterminowana za pomocą broni chemicznej i biologicznej. Nadszedł czas Chaosu.

Wszyscy pamiętamy produkt firmy Topware - Earth 2140. Mimo że wielu złośliwych twierdziło, iż jest to tylko klon C&C, gra zdobyła rozgłos i sławę. Głównymi jej atutami była doskonała grafika i naprawdę niezłe algorytmy komputerowego przeciwnika. To nie był zwykły RTS, wymagający szybkiego klikania myszką. To był piekielnie trudny RTS. A przy tym tak emocjonujący...

NOWA ODSŁONA PIEKŁA

Idąc za ciosem Topware rozpoczął pracę nad kontynuacją pierwszej części - Earth 2150 „Escape from the Blue Planet". Na skutek wieloletniej wojny, w której żadna ze stron nie zwracała uwagi na konsekwencje użycia potężnych broni, nasza piękna planeta została wytrącona z orbity. Nie byłoby w tym nic strasznego (nowy klimat), gdyby nie to, że w zastraszającym tempie zbliża się teraz do ukochanej gwiazdeczki - Słońca. Celem gry jest zbudowanie floty ewakuacyjnej, zdolnej pomieścić całą populację i delikatnie rzecz ujmując – UCIEKAĆ. Kłopot w tym, że wyniszczona długotrwałą eksploatacją Matka Ziemia nie ma wystarczającej ilości surowców, by zadowolić wszystkie zainteresowane strony. Trwająca wojna przyjmuje więc nowy wymiar - walki o przyszłość.

3D W STRATEGIACH

DRZEWA

Ukształtowanie terenu i roślinność wpływają na widoczność i celność strzałów. Wśród drzew łatwo jest się schować.

JEDNOSTKI

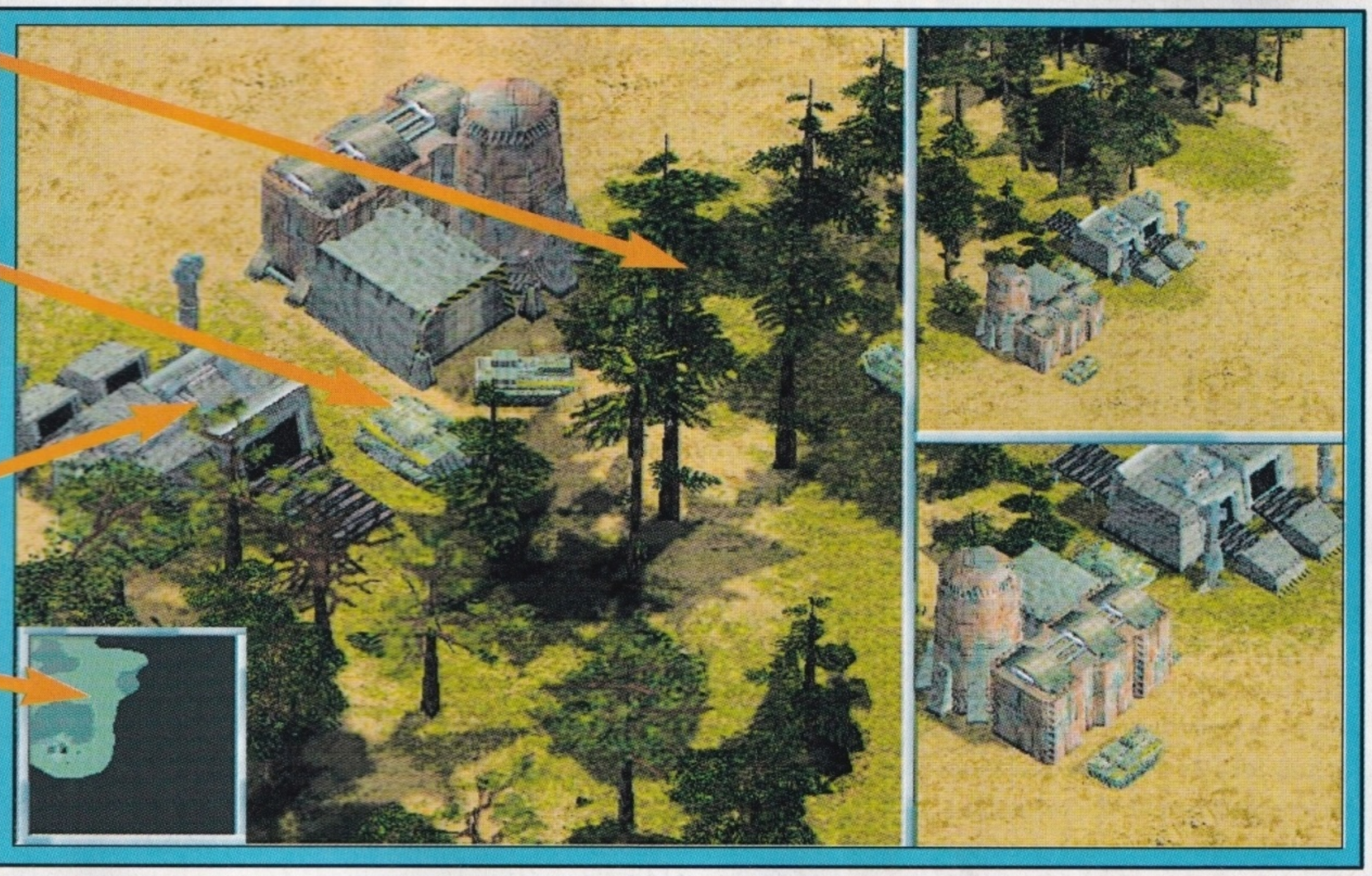
Są teraz w pełni trójwymiarowe. Tę technikę zastosowanu już w Total Annihilation, ale tu jest już bardziej dopracowana.

BUDYNKI

Także przedstawione w 3D. Każda frakcja posiada inną architekturę bazy i możliwości produkcyjne.

MAPKA

Teren walki może być w całości przedstawiony na małej mapce w rogu ekranu. Znany standard z gier tyou C&C.



KOGO I CZYM ZNISZCZYĆ?

W walce biorą udział trzy mocarstwa. Dwa z nich, to znane z Earth 2140 - demokratyczne, dekadenckie UCS i totalitarne ED. Trzecią stroną konfliktu są zrzeszeni w Lunar Corporation, potomkowie kolonistów z Księżyca. Wszystkich łączą dwa cele: eksterminacja przeciwników i ucieczka. Nie ma przebacz. Jak zapowiadają producenci, gra będzie miała charakter rozgrywki ciągłej. Terenem zniszczeń ma być skazana na zagładę Ziemia. Będzie można korzystać z trójwymiarowej mapy taktycznej naszego globu, z zaznaczonymi na niej wszystkimi miejscami zapalnymi. Po wybraniu przez gracza takiego „gorącego" obszaru, nastąpi przeniesienie akcji do szczegółowej mapy tego regionu i... walka. Przez cały czas będzie jednak dostępna mapa z bazą gracza. Nota bene w każdej chwili może zostać ona zaatakowana przez wroga. Zaś jej zniszczenie oznacza eliminację z gry. Dlaczego? Ponieważ baza jest miejscem kluczowym, niezwykle ważnym ze strategicznego punktu widzenia. To w niej budowany jest statek kosmiczny i wszystkie używane w konflikcie jednostki. Każda ze stron dysponować będzie charakterystycznym dla niej arsenałem broni (10 rodzajów na stronę), pojazdów (20), budynków (20) i technologii (120). Jak pamiętamy, ED używa znanego z pierwszej części uzbrojenia - czołgów, dział jonowych, śmigłowców szturmowych i broni atomowej. Armia UCS złożona jest z typowych Mechów, wspomaganych przez antygrawitacyjne myśliwce i bombowce uzbrojone w działa plazmowe i rakiety. Największą zagadką jest wyposażenie, którym dysponuje LC. Są to głownie pojazdy o napędzie antygrawitacyjnym, działa ultradźwiękowe, elektryczne i ponoć niezwykle skuteczne pola siłowe. Topware wprowadzi też jedną niezwykle unikalną w RTS - ach opcję - limit amunicji. Daje to wręcz nieskończenie duże możliwości główkowania. Należy dbać o drogi zaopatrzeniowe, a przede wszystkim o racjonalność wykorzystania jednostek. Wiąże się z tym na przykład użycie makiet w celu osłabienia przeciwnika. Dla mnie bomba – wreszcie RTS zacznie przypominać prawdziwą strategię. I jeszcze jedno: gracz

Podczas misji nocnych niezbędne jest użycie reflektorów. Widać wtedy, co się dzieje przed nami, ale za to przeciwnik może nas łatwo namierzyć..

Każda baza powinna być dobrze chroniona. Oprócz popularnych wieżyczek strażniczych, w Earth 2150 napotkamy jeszcze laserowe zasieki i mury.

W nocy każdy budynek włącza własne oświetlenie, aby nie dać się podejść.

będzie miał możliwość definiowania cech charakteryzujących dany typ pojazdów, jak uzbrojenie, szybkość i opancerzenie. Jeśli dodać do tego jeszcze fakt, że każdy rodzaj broni ma inną wytrzymałość, pancerz, pole siłowe, pojemność cieplną, odporność elektroniki, to daje nam to dość dużą swobodę. Każda jednostka będzie zdobywała także w trakcie gry doświadczenie. I co ważne: jednostki te będzie można modernizować i utrzymywać na najwyższym, dostępnym poziomie technologicznym oraz wykorzystywać w następnych starciach. Ponieważ gracz nie będzie w stanie zdobyć wszystkich technologii w ciągu gry, będzie musiał zdecydować się na te, które przyniosą największe korzyści.

DUŻY PLUS - WYSOKIE AI

Jak zapowiada Topware, strategia komputera będzie bardzo elastyczna. Stworzono bowiem system śledzący ruchy gracza i dostosowujący do nich reakcje komputera. Cokolwiek zrobisz, komp i tak i tak ci zagrozi. Duża ilość technologii sprawia, że dla każdej broni może istnieć odpowiedni sposób obrony, ale... nie musi. Przez przypadek możesz wynaleźć coś potężnego, a twój przeciwnik zostanie na lodzie. Jednak, jak już powiedziałem, komputer nie będzie głupim ciołkiem i w momencie, gdy spadną na niego mocne cięgi, zacznie produkować środki „zaradcze". Jednostki wroga na ogół nie będą wdawać się w bezsensowne potyczki i poczekają na lepszą okazję. System ten pracuje na zasadzie dokonywania bilansu strat i zysków. Jeśli ryzyko będzie zbyt wysokie, przeciwnik po prostu się wycofa i przegrupuje. Albo wezwie posiłki. Ma zostać również rozbudowany, znany z pierwszej części system sztucznej inteligencji współpracującej z graczem. Da nam to możliwość wydawania złożonych rozkazów całym zgrupowaniom oddziałów. Na przykład pluton czołgów ma zniszczyć wroga w rejonie południowym, a w razie dużego oporu przeciwnika, wykorzystać wsparcie innych oddziałów. Mechanizm ten odpowiadać będzie za utrzymanie formacji, zaopatrzenie i naprawy uszkodzonych pojazdów.

OJ, MOŻE BYĆ CIĘŻKO...

Już na początku rozgrywki można będzie określić sposób zachowania przeciwnika. Wybór silnej ekspansji oznacza mordercze ataki już na planszach wydobywczych. Po dokonaniu rozpoznania i lokalizacji twojej bazy głównej, komputer nie odpuści. Opcja wydobycia aktywnego równoznaczna jest z przeznaczaniem przez wroga jednej połowy złóż na budowę statku, a drugiej na modernizowanie armii. Wokół plansz wydobywczych powstanie skoncentrowana i dobrze zorganizowana obrona. Jeśli na skutek twoich działań, budowa statku stanie na poziomie 20%, twoja baza główna znajdzie się w poważnych opałach. Pasywne wydobycie oznacza skierowanie 80% na konstrukcje statku. W każdym bądź razie, stosować będzie trzeba diametralnie różniące się od siebie taktyki. I to właśnie jest ciekawe.

Topware położył silny nacisk na dokładne odwzorowanie środowiska naturalnego i jego wpływu na środki zabijania. Inaczej będzie się zachowywał Mech we mgle, a inaczej w prażącym słońcu. W nocy zmniejsza się zasięg widzenia, ale zwiększa się za to prawdopodobieństwo ukrycia się. Jedne jednostki staną się wtedy bardziej skuteczne, a inne niegroźne, niczym bezzębne tygrysy. Takich „smaczków" będzie o wiele, wiele więcej. Choćby wpływ zmiennych warunków meteorologicznych na sposób prowadzenia bitew. Dzięki niektórym rodzajom budynków, każdy gracz będzie miał możliwość kontroli pogody i... zsyłania zawieruch na tereny przeciwnika.

NIE MOGĘ SIĘ DOCZEKAĆ

Earth 2150 „Escape from the Blue Planet" zapowiada się naprawdę niezwykle obiecująco. Jeśli do tej wystawionej przeze mnie „laurki" dodać interesujący i rozbudowany tryb multiplayer, warto będzie czekać.

Maciucha

Każda strona uczestnicząca w konflikcie ma jednostki charakterystyczne tylko dla siebie i stosuje różne strategie walki.

Nasza baza główna powinna być cały czas szczelnie chroniona. Jej strata oznacza dla nas koniec gry.

Fakty

Gatunek:	strategia
Producent:	TopWare Interactive
Dystrybutor:	TopWare Interactive
Premiera:	I kwartał '99
Internet:	www.topware.pl

KONKURS PC Games CD

KONFIGURACJA:

Komputer Optimus Hypermedia Ready for DVD
procesor Pentium® II 450MHz
płyta SE 440 BX
64 MB SDRAM
HDD 4, 3 MB CAVIAR
FDD 1,44 MB
DVD ATI
karta Video ATI @ Play 4 MB
karta telewizyjno-radiowa + pilot
Fax Modem Request 56 kB
subbuffer system SNS 5100
klawiatura Microsoft
monitor OPTIVIEW 17“
software do ATI DVD

Konkurs z Intelem! Wygraj komputer z procesorem

Pentium® II

Pytania:

- Podaj dwie częstotliwości procesorów Intel® Pentium® II, zdolnych do współpracy ze 100MHz magistralą systemową.
- Podaj nazwę karty graficznej produkowanej przez Intela
- Podaj nazwę jednego z apletow Java, które można pobrać z witryny Intela www.intel.pl

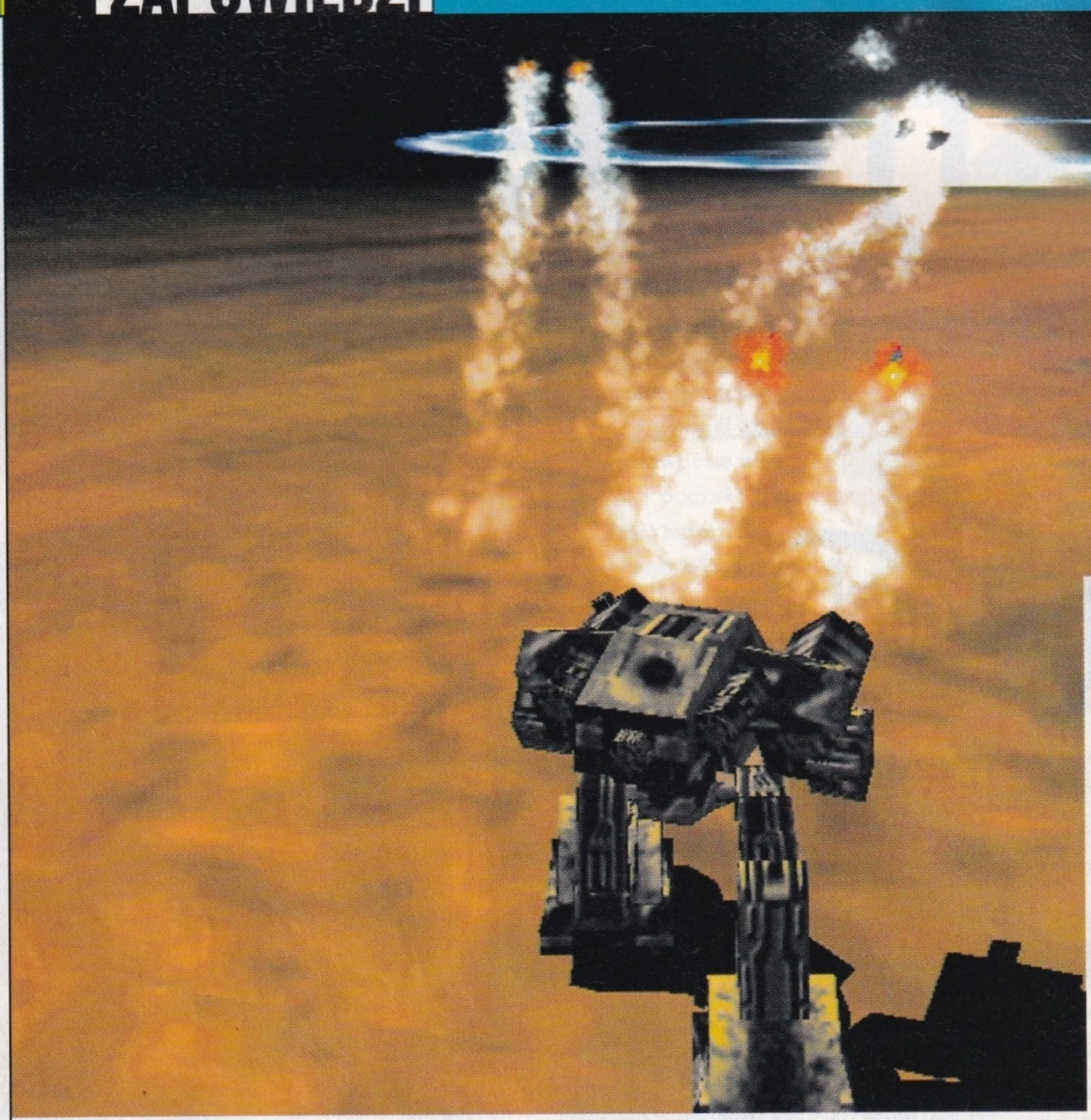
Zasady konkursu:

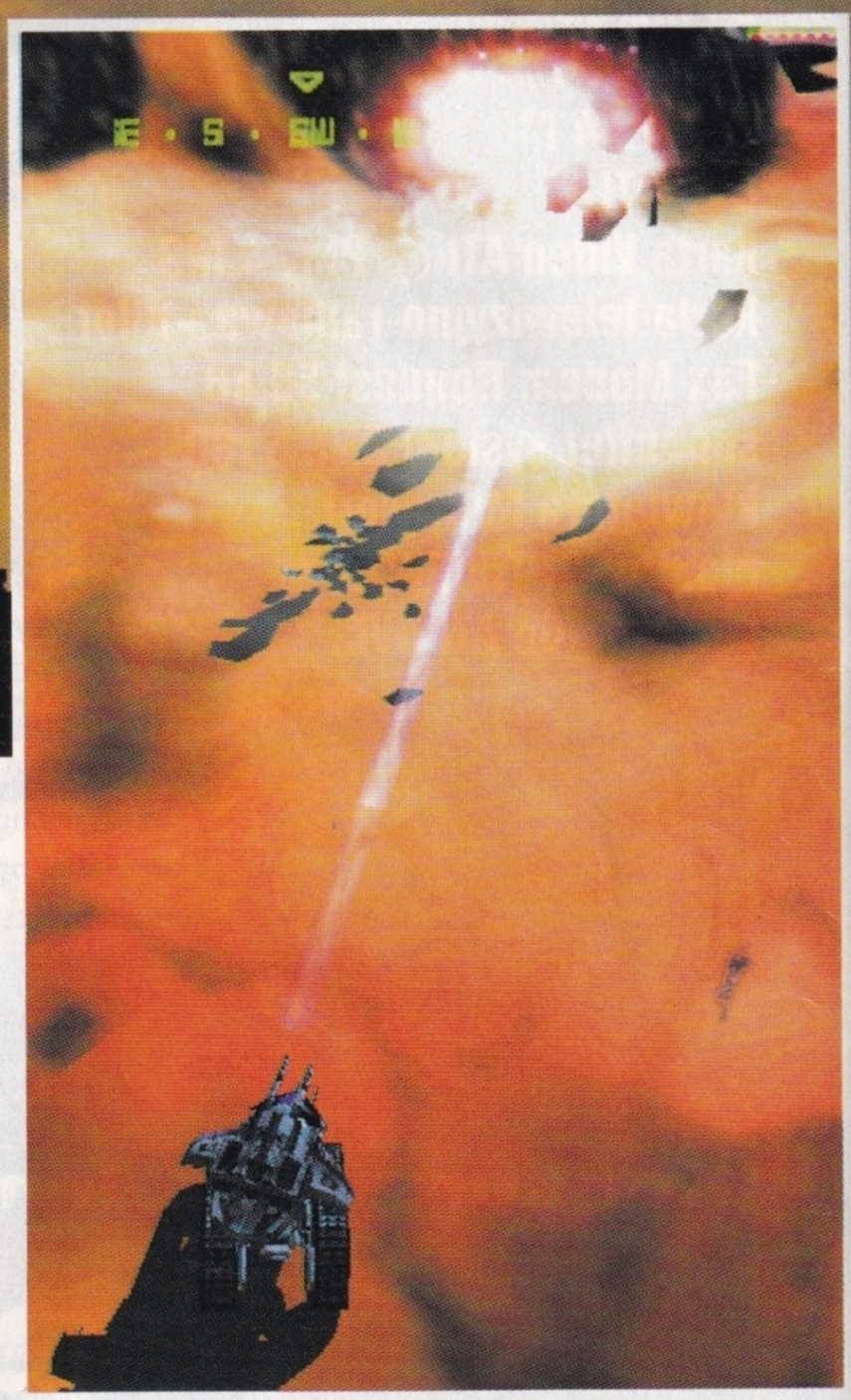
- Należy odpowiedzieć na 2 z 3 pytań
- Kartki z odpowiedziami wysłać na nasz adres do 25 stycznia 1999 roku
- Wyniki konkursu opublikujemy w numerze marcowym (19 lutego w kioskach)

Nasz adres:

- PC Games CD,
  00 - 958 Warszawa, skr. poczt. 96.
  z dopiskiem „Konkurs INTEL”

Zastrzeżone znaki towarowe są własnością ich właścicieli





Niszczyć, to nie znaczy zawsze to samo

Devastator

Od kilku lat gatunek komputerowych strzelanek bardzo podupadł. Niewiele tytułów, słaba jakość, brak nowych pomysłów. Jednym słowem - NUDA. Ten stan nie mógł jednak trwać wiecznie. Nadchodzi czas zmian, a wraz z nim Devastator.

Devastator jest grą robioną w Polsce i przez polskich programistów. Informacje na jego temat zdobyliśmy bezpośrednio od autorów gry, a więc z pierwszej ręki. Miało to miejce w czasie wspólnego pracowitego popołudnia. Jako pierwsi mieliśmy też okazję pograć w to najnowsze dziecko firmy TopWare.

DEVASTATOR STORY

Fabuła gry, jak zwykle w strzelankach, jest prosta i przekonująca. Nasz cel, to poprowadzenie do zwycięstwa Armi Zjednoczonych Sił. Na drodze do sukcesu stoi oczywiście potężny i bezwzględny przeciwnik. Jedyną nadzieją jesteś Ty - Pilot Robota Bojowego. Do wykonania mamy osiemnaście różnorodnych misji. Będziemy niszczyć i zabijać wrogów oraz ratować i wspomagać przyjaciół. Jeśli nasza służba w Armi Zjednoczonych Sił przebiegać będzie pomyślnie, możemy awansować i dostać kilku podkomendnych. Jeśli poniesiemy klęskę, pozostanie opcja NEW GAME - w Devastatorze, jak w życiu, nie ma zmartwychstania. W zależności od zdobywanych stopni wojskowych, dostępne będą różne jednostki i nowe opcje. Warto więc się starać.

ROZWAŁKA W 3D

Najważniejszą cechą rozgrywki w Devastatorze jest jej szybkość. Tak było w klasycznych strzelankach, tak jest i teraz. Mózgowcy nie mają tu czego szukać. W Devastatorze liczy się refleks, celne oko i umie-

CO OBCIĄŻA PROCESOR?

RADAR

Na radarze naszego Mecha widzimy przeciwników. Czasem jednak tracimy go w walce.

EKSPLOZJE

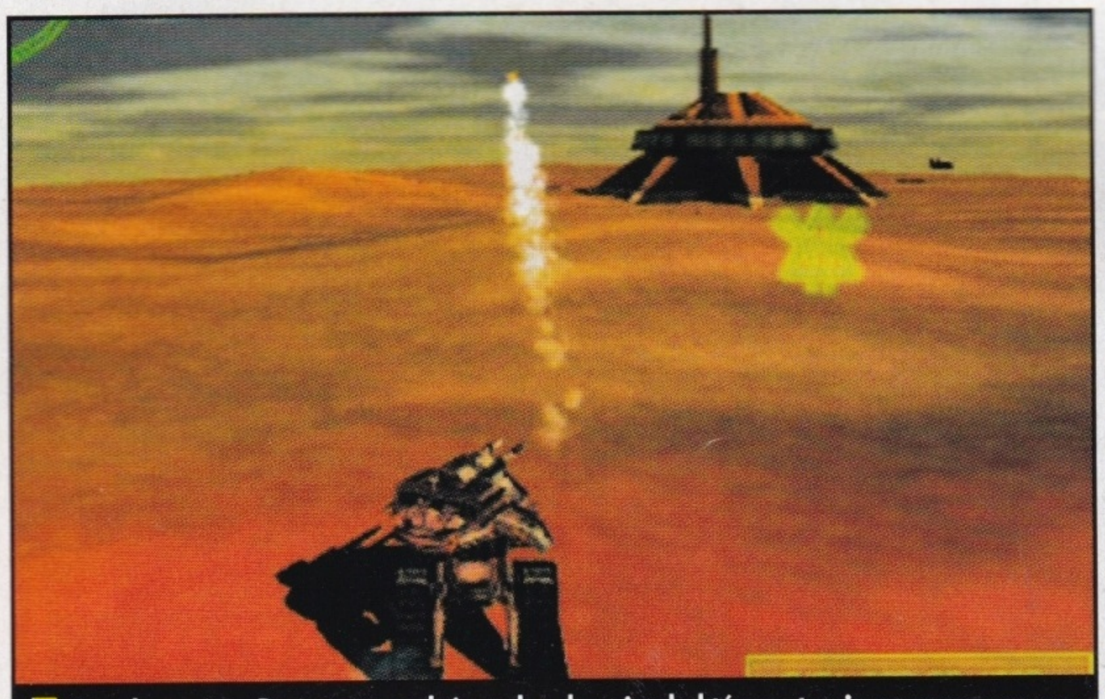
Im lepsza broń, tym większy wybuch. Eksplozjom towarzyszą dynamiczne cienie i obłoki dymu.

EFEKTY SPECJALNE

W trakcie walki, na ekranie obserwujemy istną orgię świateł liczonych w czasie rzeczywistym.

jętność podejmowania decyzji. Dziesiątki przeciwników, na ziemi i w powietrzu, atakują nas nieprzerwanie. Mnóstwo wybuchów, eksplozji, smug pocisków, ryki samosterujących rakiet - to wszystko z wielką siłą atakuje nasze zmysły. Swojego mecha widzimy z tyłu, z oddalenia lub z góry. Widoki z różnych kamer możemy oczywiście zmieniać w trakcie rozgrywki. W czasie walki najbardziej przydaje się widok z kamery umieszczonej za plecami naszego mecha, ponieważ najlepiej pokazuje to, co przed nami (i nad nami). Aby uniknąć spotkania z rakietami przeciwnika, musimy widzieć wszystko i reagować szybciej, niż on. Ciekawie rozwiązano kwestię sterowania. Naszym mechem sterujemy klawiaturą, a mysz służy do celowania i strzelania. W ten sposób każdy fan Quake'a poczuje się jak w domu. Szybkie operowanie celownikiem będzie w Devastatorze naprawdę niezbędne. Rozwiązanie łączące sterowanie klawiaturą i myszą jest w tym przypadku więcej niż dobre. Wymogła je obecność latających nad nami przeciwników. Do namierzenia takiego drania potrzeba nam błyskawicznego celowania. Aby przeżyć, nie wystarczy zabijać kolejno wszystkich wrogów. Trzeba często wybierać kto pierwszy. Jeżeli najpierw zajmiemy się drobiazgiem, a pozwolimy strzelać do nas dużym jednostkom, to zginiemy bardzo szybko. W czasie walki nigdy nie wolno też pozostawać w miejscu. Jeśli stoimy nieuchomo, jesteśmy łatwym celem. Mówiąc o przeciwnikach wypada wspomnieć o ich AI (sztucznej inteligencji). Jak twierdzą twórcy gry, nasi wrogowie mają swoje zadania i cele. Jeśli więc nawet walczą z nami, to nie jest to ich jedyne zadanie. Świat gry żyje własnym życiem i toczy się w nim prawdziwa wojna. Przesuwa się front, przybywają posiłki, giną ludzie i niszczeje sprzęt. W trakcie każdej misji przeciwnik, którego na pozór pokonaliśmy, może otrzymać posiłki. My również możemy liczyć na pomóc naszych sojuszników. Czasem będzie to skrzydłowy pilotujący drugiego mecha, czasem np. wsparcie lotnicze. W trakcie wykonywania misji trzeba też pamiętać o jej głównych celach np. dowiezieniu ładunku leków do sojuszniczego fortu. Jeżeli nie będziemy kierować się ku zwycięstwu najkrótszą drogą, to może się zdarzyć, że zabraknie nam amunicji albo osłon. Kolejnym utrudnieniem są ograniczenia czasowe, np. 5 minut na wykonanie zadania. Wszelkie dane na temat celów misji są nam przekazywane przed walką, lub w jej trakcie. Oznacza to, że może zajść konieczność zmiany planów w czasie trwania akcji. Do dyspozycji staną wtedy inne, specjalistyczne

Eksplozje w Devastatorze, w zależności od siły użytych pocisków, są mniejsze lub większe. Warto zwrócić uwagę na różnorodne efekty świetlne towarzyszące wybuchom.



Do celowania w Devastatorze służy mały celowniczek, którym sterujemy za pomocą myszy. Takie rozwiązanie jest przede wszystkim szybkie!

mechy wyposażone np. w umiejętność pływania. Między misjami oczy nacieszymy wstawkami filmowymi, które pokazują rozwój wydarzeń na froncie.

W czasie walki warto szukać wszelkich upgrade'ów i power up'ów, jakie pozostają po zniszczonych wrogach. Mogą to być np. samosterujące pociski, jetpack, zbroje i wiele innych dodatków. Rozgrywka w Devastatorze będzie więc różnorodna i przede wszystkim dynamiczna.

GRAFIKA: DEVASTATOR RULEZ!

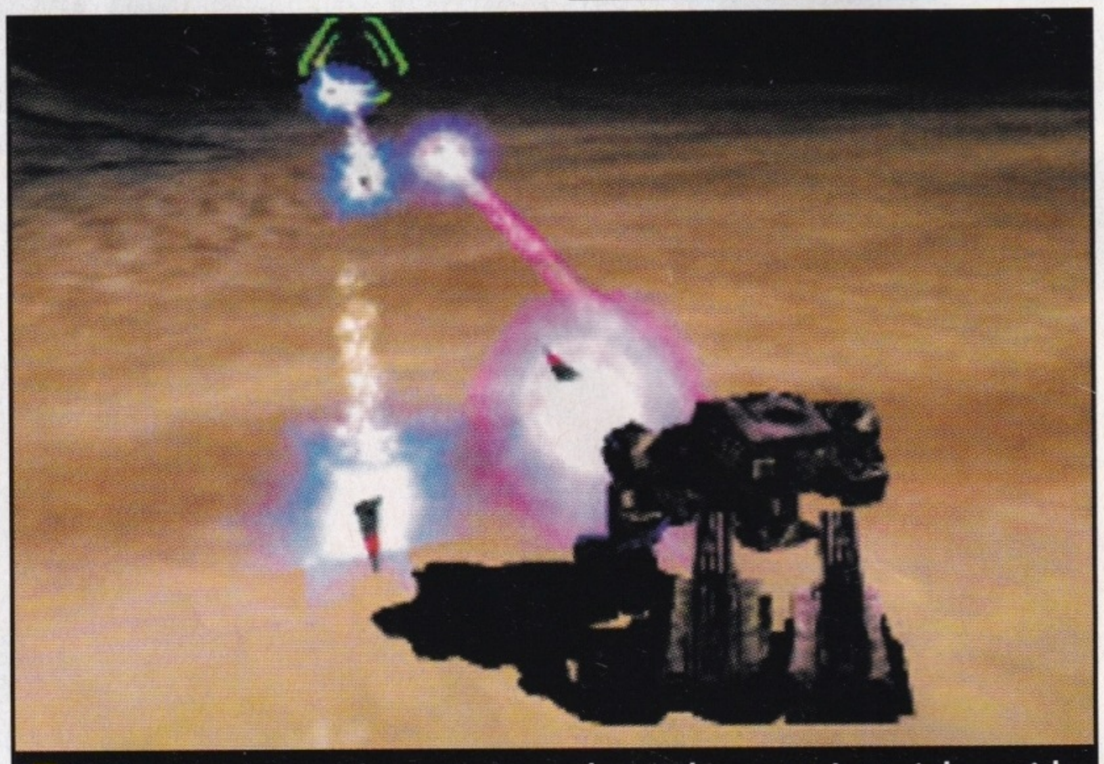
Czegoś takiego w strzelankach jeszcze nie było! Dynamiczne cienie, eksplozje liczone w czasie rzeczywistym, płynny scrolling - to wszystko robi wrażenie. Pierwsze chwile z Devastatorem upłynęły nam na podziwianiu grafiki. Wszelkie jednostki poruszają się płynnie i efektownie, tak samo fajnie giną. Jeśli używamy naprawdę silnych broni, eksplozjom towarzyszą wstrząsy podłoża i fala uderzeniowa. Efekt przypomina wtedy nieco... małą bombę atomową. Podmuchy powodowane eksplozjami mogą nawet rozwiać dymy z płonących pojazdów! Takich „smaczków" jest w Devastatorze dużo więcej. Jeżeli zostaniemy kilka razy trafieni, zniszczeniu może ulec któryś z systemów pokładowych naszego mecha. Tracimy wtedy np. radar albo uszkodzeniu ulegają systemy sterowania i nasz pojazd staje się nieco wolniejszy. Ponieważ akcja gry rozgrywać się będzie na sześciu różnych planetach, autorzy przygotowali sześć różnych modeli fizycznych świata. Oznacza to, że nasz mech inaczej będzie się zachowywał poruszając się po każdej z nich. Różna będzie tam siła grawitacji, gęstość atmosfery i wiele innych czynników.

Na pewno zastanawiasz się, na jaki sprzęt optymalizowana jest gra. Odpowiedź nie jest prosta. Jak twierdzą jej twórcy, Devastator ruszy na Pentium 166 z akceleratorem pierwszej generacji. Z pewnością, większość detali zobaczą jednak posiadacze Pentium II i Voodoo 2. To jednak nie wszystko. Krążą plotki, że Devastator będzie obsługiwał jeszcze nowsze procesory i akceleratory. Oczywiście każdy gracz, w zależności od posiadanego sprzętu, będzie mógł dowolnie skonfigurować grafikę.

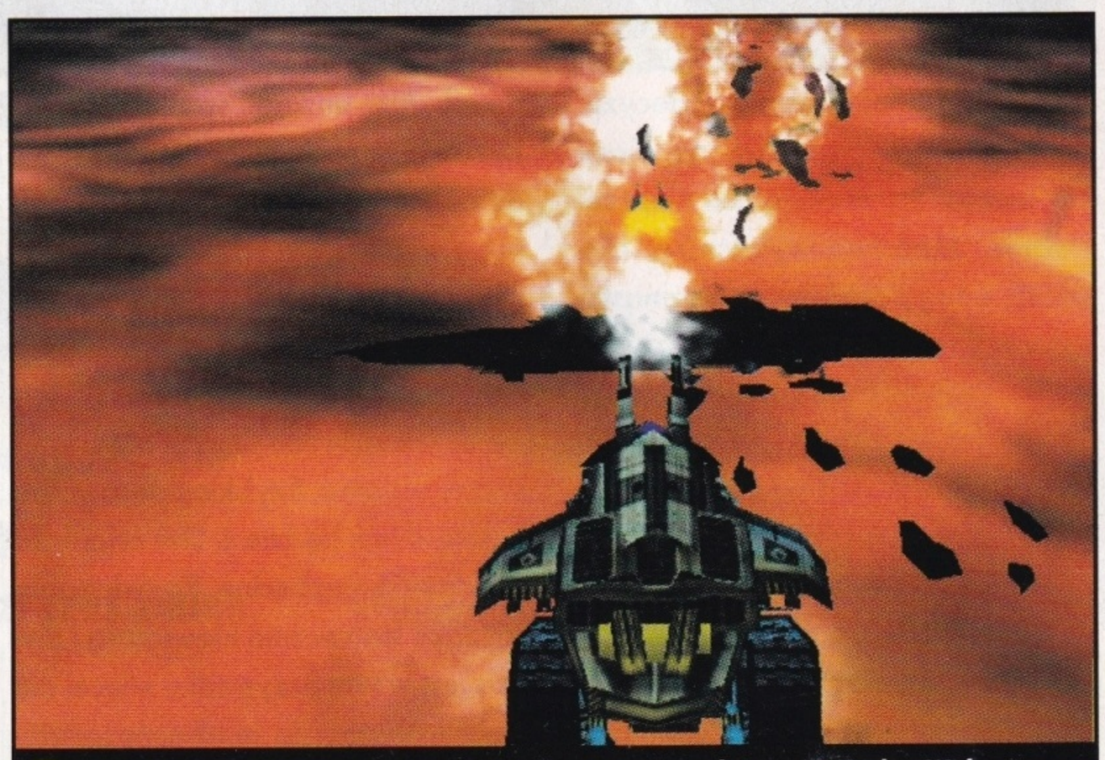
KIEDY? GDZIE?

Premiera Devastatora zapowiadana jest na przełom stycznia i lutego przyszłego roku. Do tego czasu możemy się spodziewać pewnych zmian. Przede wszyskim w sferze fabuły. Devastator ma także zostać wzbogacony o opcję multiplayer. Zanim gra ukaże się na rynku, na naszym serwerze (www.pcgamescd.pl) dostępne będzie do ściągnięcia demo. Polecamy! Na pewno umili czas oczekiwania na pełną wersję gry.

clooy



Każdy wystrzelony pocisk pozostawia za sobą świetlną smugę. Jest to jeden z wielu efektów, które komputer liczy w czasie rzeczywistym. Przyda się Voodoo 2.



W trakcie walki będziemy czasem musieli przesiąść się do innego Mecha. Widoczny na zdjęciu pojazd przystosowany jest do walki w pustynnym terenie.

Fakty

Gatunek:	strzelanka 3D
Producent:	TopWare Interactive
Dystrybutor:	TopWare Interactive
Premiera:	luty '99
Internet:	www. topware.pl

TOMB RAIDER 3

Oto rozwiązanie konkursu Tomb Raider 3. Po długich (i namiętnych!) dyskusjach, Redakcji udało się wybrać Nasze Zwyciężczynie. Trzeba jednak przyznać, że wszystkie dziewczyny były wspaniałe!!!

Tomb Raider 3 + T-Shirt

1. Magda Cegielska z Warszawy
2. Urszula Ostrowska z Gostycyna
3. Monika Jurczyńska z Dąbrowy Górniczej

Tomb Raider 2 + T-Shirt

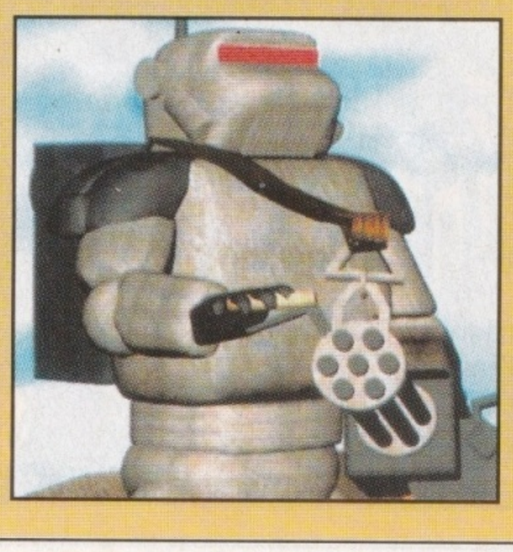
1. Agnieszka Łuszczyńska z Wierzbicy
2. Aneta Wieliczko z Gdańska
3. Patrycja Rynkiewicz z Warszawy

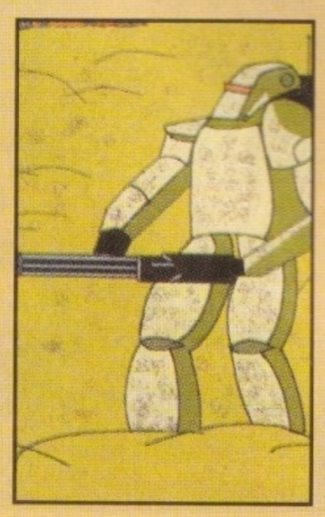
DUNE 2000

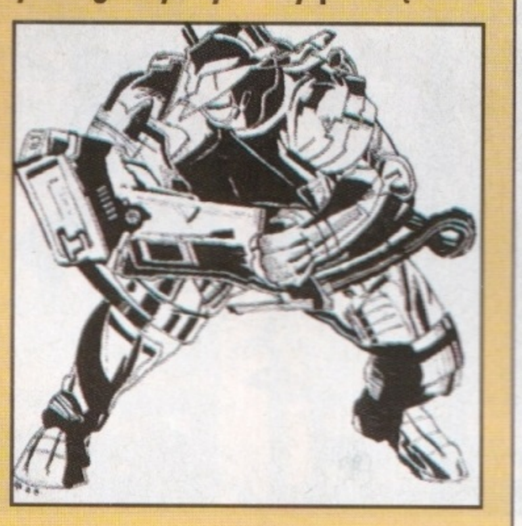
Gry Dune 2000 otrzymują:

1. Artur Wojtyna z Kielc (gratulujemy, pomysł rysunku na płótnie był świetny!)
2. Bartłomiej Śmiechowski z Gdańska
3. Michał Drobat z Krakowa
4. Piotr Popał ze Szczecina
5. Monika Pestka z Braniewo
6. Marcin Deniziak z Warszawy
7. Maciej Jezierski z Warszawy
8. Wojtek Kolanowski z Poznania
9. Szymon Łukasik z Krakowa
10. Jakub Replewicz z Warszawy

Oto kilka najfajniejszych prac nadesłanych przez Was na konkurs Dune 2000. Niestety, nie mogliśmy opublikować wszystkich waszych prac, ze względu na brak miejsca oraz ich różne formy. Nagrody wyślemy pocztą!







KOMPUTER

„ONI" CZYTAJĄ TO WŚRÓD NAS!

Autorem najlepszego hasła i zwycięzcą naszego konkursu jest MARCIN KOBIAŁKA z Warszawy. Gratulujemy pomysłu. Sądzimy, że Marcin lubi tematykę UFO i serial z „Archiwum X". My oczywiście też!

MATROX

Nagrody w konkursie „Matrox" otrzymują:

Karty graficzne **Matrox MIllenium G200:**

1. Joanna Czesny z Radomia
2. Dariusz Śnieżek z Brzozowa

Zestawy głośnikowe **SONY:**

1. Ireneusz Dudoń z Ornotowic
2. Mirosław Adrjańczyk z Gdańska

Oni wrócili...

Heroes of Might & Magic 3

Seria HoM&M jest już klasyką strategii. Pierwsza i druga część zdobyły całe rzesze wielbicieli. Wszyscy jednak chcieli więcej bohaterów, większych zamków, ciekawszych artefaktów i fajniejszych jednostek. Programiści z New World Computing wysłuchali tych narzekań i pracują nad trzecią, jeszcze lepszą częścią sagi. Wojna w świecie magii i miecza trwa dalej...

Zamordowany przez zdrajców i wskrzeszony jako Lich, Król Erathi staje na czele inwazji na swoje byłe królestwo. Panujący w krainie chaos, pozwala mu na szybkie i łatwe zdobywanie kolejnych prowincji. Tymczasem do rodzinnego kraju powraca jego córka Katherine, Królowa Enroth. Jej niewielkie oddziały lądują na brzegach Erathi, w miejscu, gdzie znajdował się niegdyś zamek królewski. Niestety, odkrywają tam tylko ogromne pobojowisko, usiane ciałami rycerzy i ich wrogów. Wrogów nie przypominających bynajmniej ludzi. Nie pozostaje nic innego, jak szukać zemsty.

ANIMOWANA KRÓLOWA

Teraz Królowa dysponując swoimi niewielkimi oddziałami i niedobitkami wojsk, prowadzonymi przez wiernych jej dowódców, musi odzyskać kontrolę nad Królestwem, odnaleźć morderców ojca i uwolnić jego duszę... - tyle mniej więcej dowiadujemy się z animacji wprowadzającej

W porównaniu do dwóch pierwszych części, w najnowszych Heroes możemy stawiać zdecydowanie więcej różnego rodzaju budynków. Miasta i twierdze imponują wielkością i architekturą.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, to jeden z najbardziej wyczekiwanych przez graczy tytułów. Dwie poprzednie części tej serii do dziś cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem. Gra jest szczególnie popularna w USA.

do gry. Skoro już zacząłem od animacji - w HoM&M III nastąpił spory skok jakościowy - animacje doskonale wprowadzają w atmosferę gry i są widowiskowe. Widać, że ktoś spędził sporo czasu dopracowywując je zarówno od strony scenariusza, jak i części technicznej. Samo wprowadzenie jest majstersztykiem - widok pola bitwy przeplatany jest krótkimi, dynamicznymi „migawkami", pokazującymi pojedyncze starcia. To naprawdę robi wrażenie i aż chce się ruszyć na wroga i pomścić wszystkich poległych w nierównej walce.

ALFA I OMEGA

Miałem okazję grać w wersję alfa HoM&M III, w której brakowało jeszcze wielu rzeczy (na przykład większość map do kampanii była w fazie wybitnie początkowej i w zasadzie nie było na nich co oglądać, nie mówiąc o graniu). Na szczęście sam „engine" gry był prawie ukończony, więc mogłem wyrobić sobie zdanie grając na pojedynczych mapach. Rzeczą rzucająca się w oczy zaraz po zainstalowaniu gry jest edytor kampanii, którego zawsze mi brakowało. W końcu będzie można wygodnie łączyć ze sobą mapy w logiczną całość. Oczywiście dostępny jest też poprawiony edytor map. Co do samej gry, to jej pierwsze uruchomienie powoduje mały oczopląs, bo rozdzielczość ekranu zwiększona została do 800x600 punktów i autorzy „upchneli" na ekranie mnóstwo informacji. Na szczęście można się do tego szybko przyzwyczaić. Grafika w 65.000 kolorach jest w pełni renderowana, a nie jak poprzednio rysowana ręcznie. Przyznam się szczerze, że wolałem starą grafikę, ta nowa jest jakby trochę mniej czytelna, chociaż „trzyma" stary klimat. Niemniej jest to oczywiście kwestia gustu.

IDZIE KU DOBREMU

Przejdźmy teraz do zmian najważniejszych dla samej esencji gry, a tych jest sporo. Wymieniając w skrócie: mapy mogą teraz być o 45% większe (!), pole bitwy jest większe o 65% (15x11 pól, było 11x9), poprawiono animację, dodano kilkanaście miejsc, które mogą być odwiedzane przez bohaterów. Dodano nowe zamki, potwory, czary (poszeregowane teraz według żywiołów), artefakty i wielu nowych bohaterów. Dodatkowo walka i eksploracja terenu mogą teraz odbywać się także pod ziemią, co daje zupełnie nowe możliwości strategiczne. Teraz dopiero trzeba dobrze pilnować własnych zamków. Kilka razy zupełnie niespodziewanie przegrałem, gdy bohater kierowany przez komputer wyskoczył nagle „spod ziemi" i radośnie potuptał do mojego, chwilowo pozbawionego ochrony zamku. Zamki, to teraz prawdziwe molochy, które mogą posiadać własny garnizon, a każdą bu-

Im więcej dodatkowych budowli postawimy w naszym mieście, tym więcej będziemy mogli trenować jednostek. Różnorodność armii zdecydowanie ułatwi zwycięstwo.

Na czele każdej armii powinni stać bohaterowie, którzy najbezpieczniej czują się w mieście, gdzie chronią ich garnizon i mury obronne.

Dla graczy lubiących grę „ciemną stroną", przygotowano wiele ras z piekła rodem. Na czele ich armii stoją wampiry, diabły, demony i tym podobne kreatury.

Mimo, że trzecia część Heroesów oferuje grafikę w wysokiej rozdzielczości i znacznie lepiej wykonane mapy, to o jej powodzeniu zadecyduje klimat i grywalność.

dowlę w ich obrębie można ulepszyć. Co ciekawsze, garnizon zamku dowodzony jest przez kapitana, który podobnie jak Bohater, może posiadać (także używać) artefakty. Bohaterowie dowodzący wojskami gracza mogą łączyć niektóre artefakty w jeden, zwiększając ich moc. Oprócz tego posiadają oni charakterystyki podobne do tych, jakie spotyka się w opisach postaci w grach RPG. Każdy z nich jest nieco inny, posiada na przykład unikalną zdolność, jakiś przedmiot lub wojska. Niekiedy od napotkanych tu i ówdzie postaci można otrzymać specjalne zadanie do wypełnienia. Chociaż jego wykonanie najczęściej nie jest potrzebne do ukończenia scenerii, to da ono wymierne profity w postaci cennych materiałów, pieniędzy tudzież doświadczenia.

KREW BOHATERÓW

Czas na parę słów o bitwach. Poprawiona została inteligencja komputera. Teraz wojska sterowane przez komputer nie atakują do upadłego i za wszelką cenę jednostek strzelających z dystansu. Zamiast tego, z dość dobrym skutkiem atak koncentrowany jest na tych jednostkach, które w danym momencie najbardziej zagrażają armii komputera. To znaczy takich, które są w miarę silne i stoją blisko jego linii. Zniknęły również jednostki, które od razu mogły przebyć całą długość planszy. Miłym akcentem jest też fakt, iż do bitwy możemy się przygotować, osobiście rozmieszczając nasze wojska na odpowiadających nam pozycjach. Podczas ataku na zamek można używać nowych, przyjemnie skutecznych machin oblężniczych, chociaż przyznać trzeba, że i zamek nie pozostaje nam dłużny. Strzela do nas gęsto zadając nieraz dotkliwe straty. Ogólnie wydaje mi się, że zamki jest teraz trudniej zdobywać, jeżeli ich mury obronne są w miarę dobrze rozbudowane.

Inną grą tego typu, która cieszyła się dużą popularnością było WARLORDS. Dotychczas wydano trzy części plus expansion pack. System walki był jednak na tyle ubogi, że z tym w serii HoM&M nie mógł konkurować.

STARY POMYSŁ W NOWYM WYDANIU

Na koniec warto jeszcze dodać, że premiera HoM&M III obecnie planowana jest przez 3DO na Marzec. Patrząc na stopień zaawansowania wersji alfa, w którą grałem, wydaje mi się, że data ta jest dość realna. W międzyczasie warto to przypomnieć sobie poprzednie części cyklu tym bardziej, że wkrótce powinny w Polsce ukazać się - nowa, poprawiona wersja Heroes of Might and Magic, zawierająca dodatkowe poziomy oraz prekursora HoM&M - grę King's Bounty, a także HoM&M II. Podsumowując, trzecia część Heroes of Might & Magic dodaje wiele nowych elementów do tradycyjnego sposobu rozgrywki. Autorzy mocno sugerowali się uwagami, nieprzerwanie dostarczanymi im przez fanów. Zrezygnowali z wprowadzania rewolucyjnych zmian koncentrując się na dopracowaniu i rozszerzeniu istniejących elementów gry. Moim zdaniem była to dobra decyzja. HoM&M III to jedna z niewielu gier posiadających unikalną i niepowtarzalną atmosferę, a próba ingerencji w zasady gry lub radykalna zmiana jej wyglądu, z pewnością nie przyniosłyby nic dobrego. A więc rewolucyjnych zmian w HoM&M III nie ma. Jest to jenak zrekompensowane nieprzeciętną ilością nowych pomysłów, które wielokrotnie was zaskoczą.

ChillZ

System prowadzenia bitwy pozostał prawie ten sam. Wprowadzono jedynie możliwość ustawiania jednostek przed starciem.

Fakty

Gatunek:	RPG
Producent:	3DO
Dystrybutor:	Mirage
Premiera:	marzec '99
Internet:	www.mirage.com.pl www.3do.com

(0-94) 34-61-156
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft, 75-016 Koszalin 1, skr. pocztowa 211

TimSoft COMPUTER SOFTWARE ®

Ceny w złotych, zawierają VAT, gwarantowane do 31.01.99. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 7,95 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartkach pocztowych na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin, skr. poczt. 211.

BROKEN SWORD II

Gra przygodowa w całości po polsku. Kolejne przygody Georga i Nico, tym razem w świecie Majów i ich tajemniczej kultury. 60 postaci, z którymi można nawiązać kontakt i 60 przedmiotów, których można użyć w szczegółowo dopracowanych sceneriach.

PL 59,95

EARTHWORM JIM

Gra zręcznościowo-przygodowa 20 rewelacyjnych poziomów akcji nonstop. Jako trochę ... „nietypowy" robak Jim, wyposażony w rakiety i broń plazmową poszukujesz księżniczki w niesamowitym świecie pełnym wrogów i niebezpieczeństw.

49,95

WACKI

Wspaniała przygódówka pełna szalonego humoru i zaskakujących sytuacji. Odpowiedz na pytanie skąd pochodzi kosmita i co tak naprawdę zagraża Ziemi. Wszystko w towarzystwie Franka i Edka - jeżeli ich spotkasz na swej drodze , po prostu... uciekaj!

PL 39,95

CHESSMASTER 5500

Szachy dla każdego. Mówione komentarze i porady, 27 wspaniałych zestawów szachowych, wybór wśród milionów przeciwników. Baza 27000 odpowiedzi, obszerna biblioteka otwarć oraz interaktywna pomoc dają wspaniałą możliwość doskonalenia umiejętności.

129,95

INTERSTATE '76

Trójwymiarowa symulacja walki samochodowej. 25 specjalnie przygotowanych pojazdów bojowych, uzbrojonych w ponad 25 systemów uzbrojenia oraz realistyczna dynamika ruchu pojazdów, 30 morderczych misji. Tylko u nas gratis koszulka z logo gry oraz płyta z muzyką

59,95

KNIGHTS and MERCHANTS — PL — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

JACK ORLANDO — PL — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

ACE VENTURA — PL — 69,00 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

HOPKINS — PL — 69,00 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

SETTLERS II — PL — 39,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

SETTLERS III — PL — 139,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

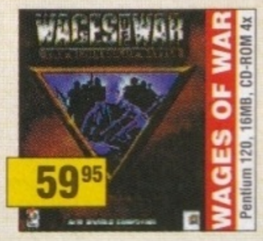
THE SETTLERS — PL — 19,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

KKND — 39,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

SYNDICATE WARS — 39,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

EMERGENCY — PL — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

LOMAX — PL — 49,00 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x



WAGES OF WAR — 59,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

LBA 2 — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

LITTLE BIG ADVENTURE — ZIELONA SERIA — 29,90 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

NEED FOR SPEED III — 129,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

REAH — PL — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

VIRTUA FIGHTER 2 — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

FIFA '97 — 59,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

CHAMPIONSHIP MANAGER '97/98 — 109,00 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

DUNE 2000 — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

QUAKE II — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

UNREAL — 139,95 — Pentium 166, 32MB, CD-ROM 4x

COMMANDOS — 149,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

MAX 2 — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

HEXEN II — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

CREATURES — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

CREATURES 2 — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

GOLD GAMES 2 - ZESTAW 24 GIER NA 22 CD-ROM'ach

Wszystkie gry w pełnych wersjach. Wśród nich takie hity jak: Z (strategia RTS), King's Quest 7 (przygodowa), Earthsiege 2 (walki robotów), Star General (Strategia turowa), Virtua Fighter (bijatyka 3D), War Wind (Strategia RTS), Screamer (wyścigi samochodowe), Hind (symulator śmigłowca), Orion Burger (przygodowa), Air Power (symulacja lotnicza), Apache Longbow (symulacja śmigłowca) a także: Toonstruck na 2 CD, Baphomets Fluch 2CD, Panzer Genaral, Shatten über Riva, Bermuda Syndrome, Tilt, Chaos Control, Knight's Chase, A4 Networks, Age of Rifles, Action Soccer, Solar Crusade, Tennis.

Pakiet zawiera instrukcję tylko w języku niemieckim.
Część gier w wersji niemieckojęzycznej.
Każda płyta mniej niż 6 złotych!!!!

Wymagania:
Procesor Pentium, CD-ROM 4x, 16 MB RAM, Windows 95

NOWOŚCI I ZAPOWIEDZI

1. ANNO 1602 (PL)	139,95	15. ODT	139,95
2. BIOFREAKS	139,95	16. POPULOUS 3	139,95
3. C&C TIBERIAN SUN	149,95	17. PRICE OF LOYALTY	79,00
4. COLLIN McRAE RALLY	149,95	18. RAILROAD TYCOON 2	139,95
5. DUKE NUKEM FOREVER	139,95	19. RAINBOW SIX	139,95
6. FALLOUT 2	139,95	20. SIM CITY 3000	139,95
7. FIFA 99	139,95	21. SIN	139,95
8. FIFTH ELEMENT	99,95	22. SPEC OPS	129,95
9. GANGSTERS	139,95	23. STAR WARS ROGUE SQUAD	149,95
10. INCUBATION + MISJE	99,00	24. STARCRAFT: BROOD WAR	79,00
11. LEMINGS PAK	49,95	25. TOMB RAIDER III	149,95
12. MIGHT MAGIC VI	139,95	26. TOTAL ANIHILATION	59,00
13. MONTEZUMA RETURN	139,95	27. WARLORDS III	149,95
14. MOTO RACER 2	139,95	28. X-WING COLLECTOR	149,95

SOLDIERS AT WAR — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

MONKEY ISLAND — 79,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

THE X FILES — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

FIFTH ELEMENT — 99,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

MORTAL KOMBAT 4 — 139,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

SILENT HUNTER — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

PANZER COMMANDER — 139,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

HERETIC II — 139,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

FRAGILE ALLEGIANCE — 69,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

SHADOWS over RIVA — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

MAN OF WAR — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

REALMS of ARKANIA — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

TAKE NO PRISONERS — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

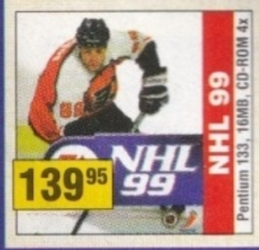
EARTH 2140 — PL — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

EARTH 2140-MISSION PACK — PL — 49,00 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

DREAMS TO REALITY — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

WAR WIND — 59,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

LIGA POLSKA '98 — 89,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x



NHL 99 — 139,95 — Pentium 133, 16MB, CD-ROM 4x

POD — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

THEME HOSPITAL — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

FINAL FANTASY VII — 149,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

SPELLCROSS — 49,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

DUNGEON KEEPER — PL — 59,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

PEOPLES GENERAL — 139,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

KAJKO I KOKOSZ w Krainie Borostworów — PL — 39,95 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

INSANE SPEEDWAY 2 — PL — 75,00 — Pentium 120, 16MB, CD-ROM 4x

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Win.). Każdy CD-ROM zawiera ponadto demonstracje wszystkich poniższych programów oraz demo EuroPlus+ i innych programów YDP.

GEOGRAFIA

39,99

Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

MATEMATYKA kl. VII i VIII

39,99

Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły średniej + podręcznik i dzienniczek ucznia!

BRZDĄC

39,99

Brzdąc to cztery, kolorowe programy - **WYCINANKA, CYMBAŁKI, UKŁADANKA (PUZZLE), KOLOROWANKA.** Jest programem przeznaczonym dla dzieci w wieku przedszkolnym. Może także służyć wspólnej pracy rodziców i dzieci.

MatMania

39,99

Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawych działań matematycznych.

ORTOMANIA

39,99

Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich trzech gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione przez niego błędy.

HISTORIA

39,99

Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy zostały opracowane przez historyka.

JĘZYK NIEMIECKI

39,99

Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

NOWOŚĆ!

Język POLSKI Liceum MATURA

49,99

Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składają się kilku zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

JĘZYK ANGIELSKI

39,99

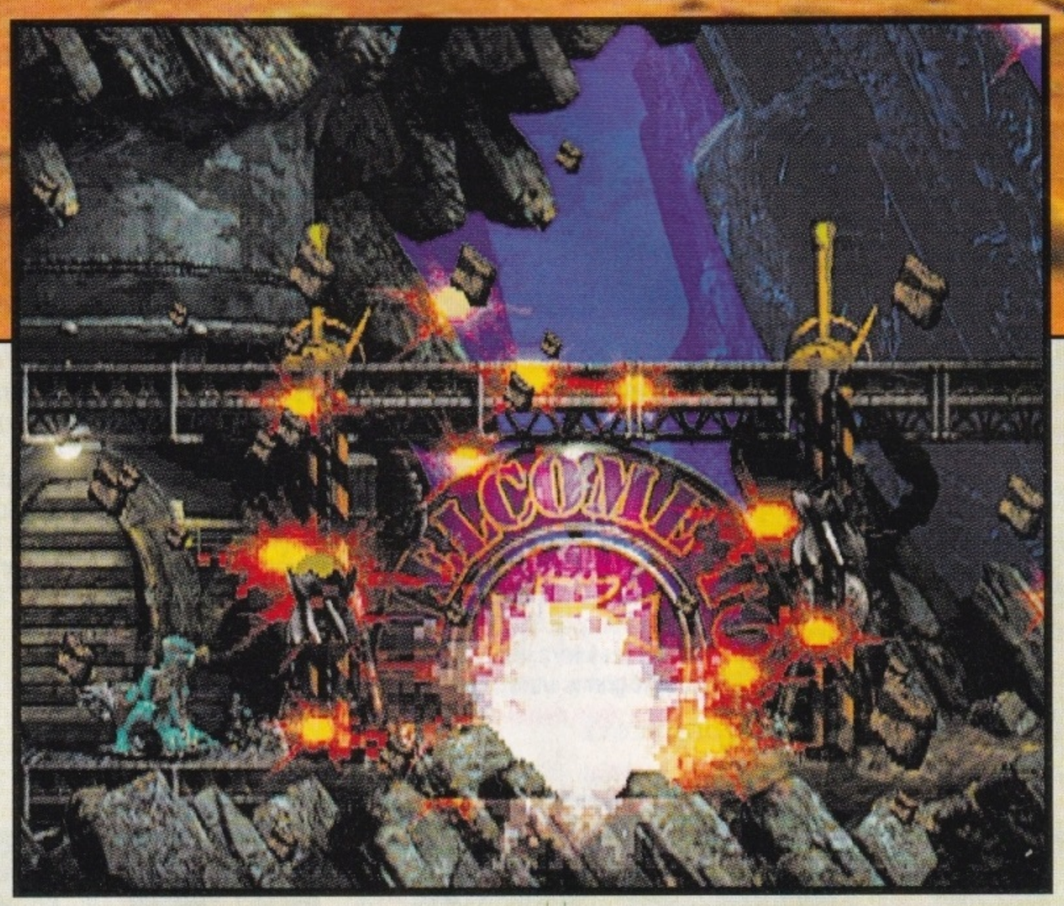
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Program wyróżnia się ciekawą grafiką.

ABC CHEMII

39,99

Zakres szkół podstawowej i średniej.

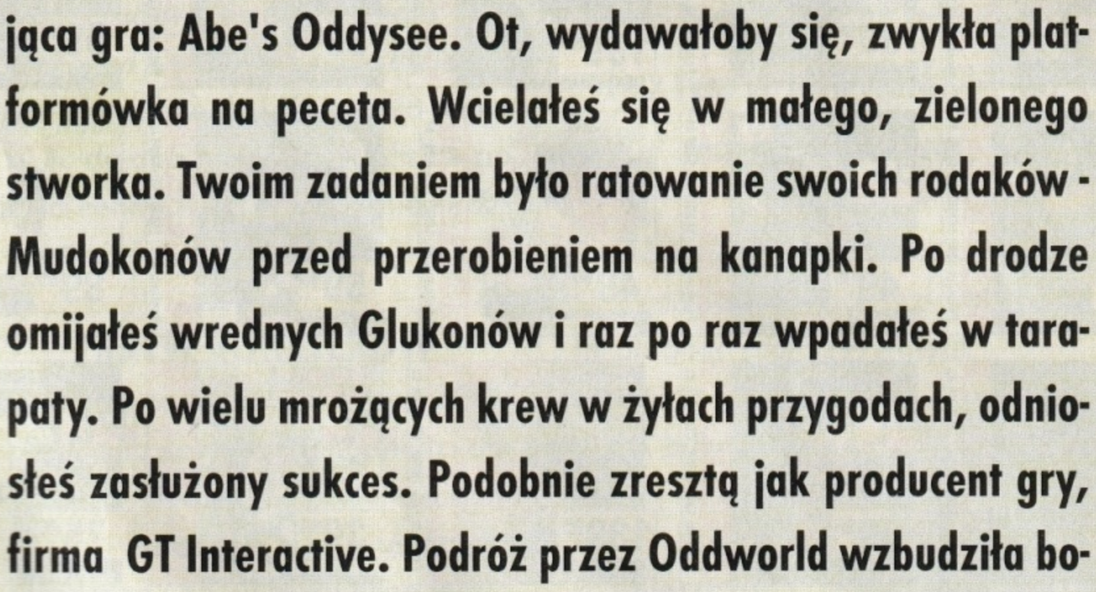
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii



Mały niebieski czubek...

Abe's Exoddus

Na początku tego roku pojawiła się z pozoru mało interesująca gra: Abe's Oddysee. Ot, wydawałoby się, zwykła platformówka na peceta. Wcielałeś się w małego, zielonego stworka. Twoim zadaniem było ratowanie swoich rodaków - Mudokonów przed przerobieniem na kanapki. Po drodze omijałeś wrednych Glukonów i raz po raz wpadałeś w tarapaty. Po wielu mrożących krew w żyłach przygodach, odniosłeś zasłużony sukces. Podobnie zresztą jak producent gry, firma GT Interactive. Podróż przez Oddworld wzbudziła bowiem tak wielkie zainteresowanie, że ma powstać kilka następnych części. Dla mnie bomba.

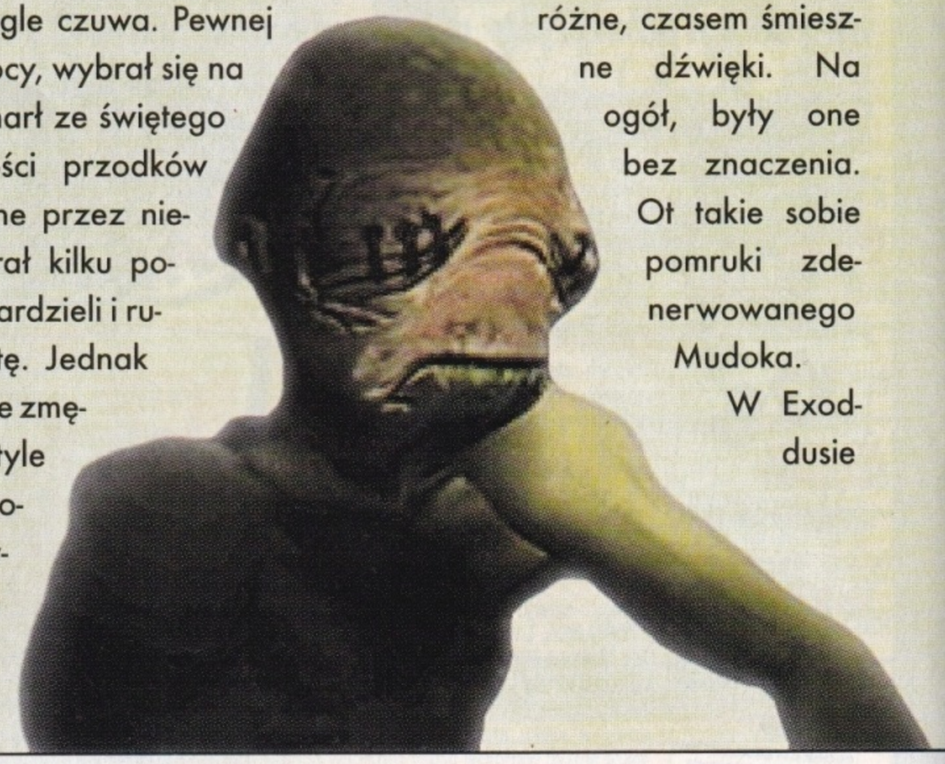


Abe aby przeżyć, musi być sprytny i dyskretny. Dlatego obok chrapiącego Sliga przechodzi na paluszkach.

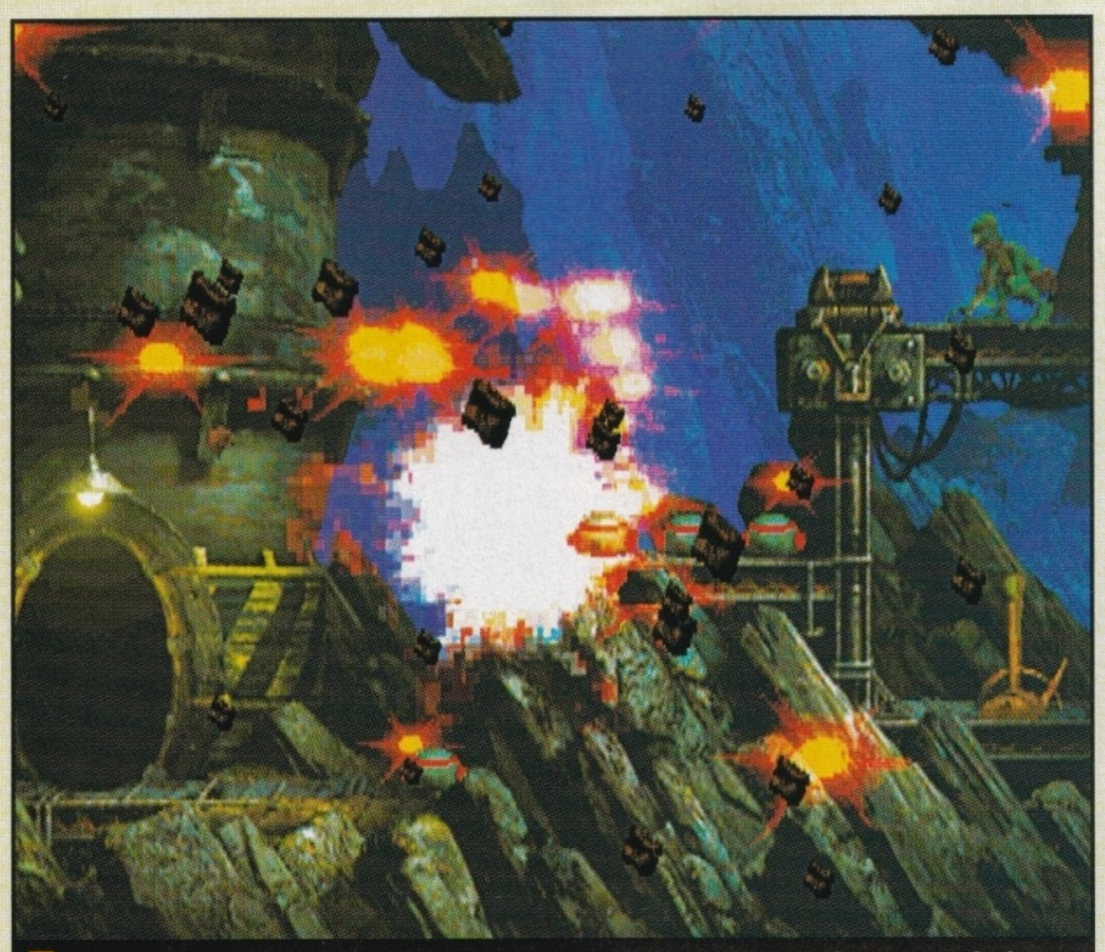
Przedstawiam Abe's Exoddus. Tym razem, zawiedzeni ale przede wszystkim nagle zubożeni, Glukonowie mają nowy, zaiste diabelski plan. Pewnego dnia, na świętym cmentarzu Mudokonów odkopali zmurszałe kości. Po cóż im stare gnaty? Ano przez przypadek odkryli, że można z nich wyrabiać alkohol. Jako że „procenty" zawsze się dobrze sprzedawały, zwietrzyli w tym interes i rozkręcili biznes jak się patrzy. Między grobami założyli kopalnię, a do pracy znowu zaciągnęli biednych Mudokonów. Smutne. Jednak nie przeczuwali, że Abe - Pogromca ciągle czuwa. Pewnej gwiaździstej nocy, wybrał się na cmentarz i zamarł ze świętego oburzenia. Kości przodków były plugawione przez niewiernych. Zebrał kilku podobnych mu twardzieli i ruszył na krucjatę. Jednak jego towarzysze zmęczyli się. Nie tyle podróżą, co „kościaną" nalewką i nasz Abe został sam. Po raz kolejny musi ratować rodaków przed śmiercią z rąk (?) Glukonów. Ponadto, musi znaleźć starego mędrca, który da mu lek na kaca, wrócić z nim do kumpli, przywrócić im świadomość i zniszczyć fabrykę „spirytu". I koniec. I tyle. Zastanawiam się czy nasz Abe da sobie radę. Czy zadanie nie przerośnie jego sił. Ale to zależy już tylko od ciebie...

WIATR PRZEMIAN

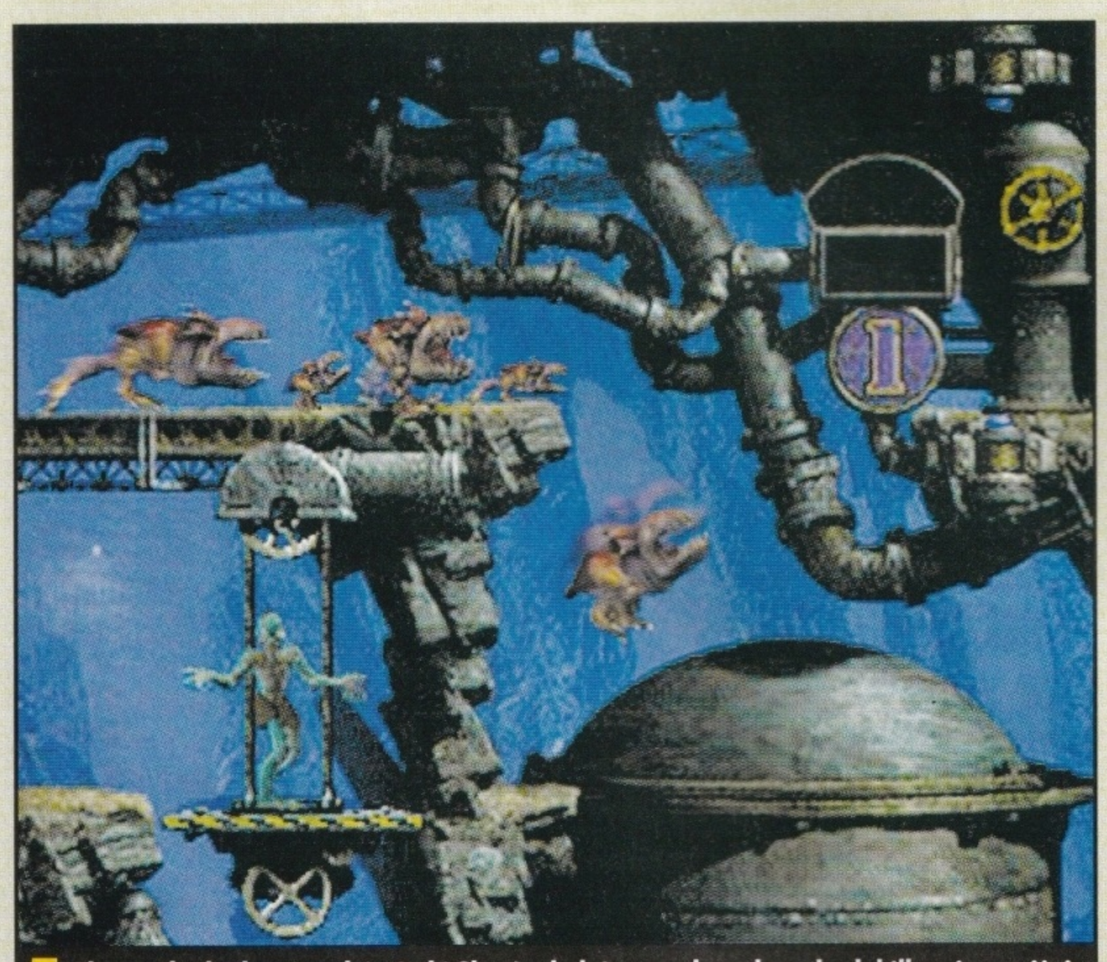
W porównaniu z pierwszą częścią, producenci gry wprowadzili kilka istotnych zmian. Jak pamiętasz w Oddysee, Abe wydawał różne, czasem śmieszne dźwięki. Na ogół, były one bez znaczenia. Ot takie sobie pomruki zdenerwowanego Mudoka.



W Exoddusie



Jeden celny rzut i pół lokacji wylatuje w powietrze. Nasz Abe może być naprawdę dumny z siebie.



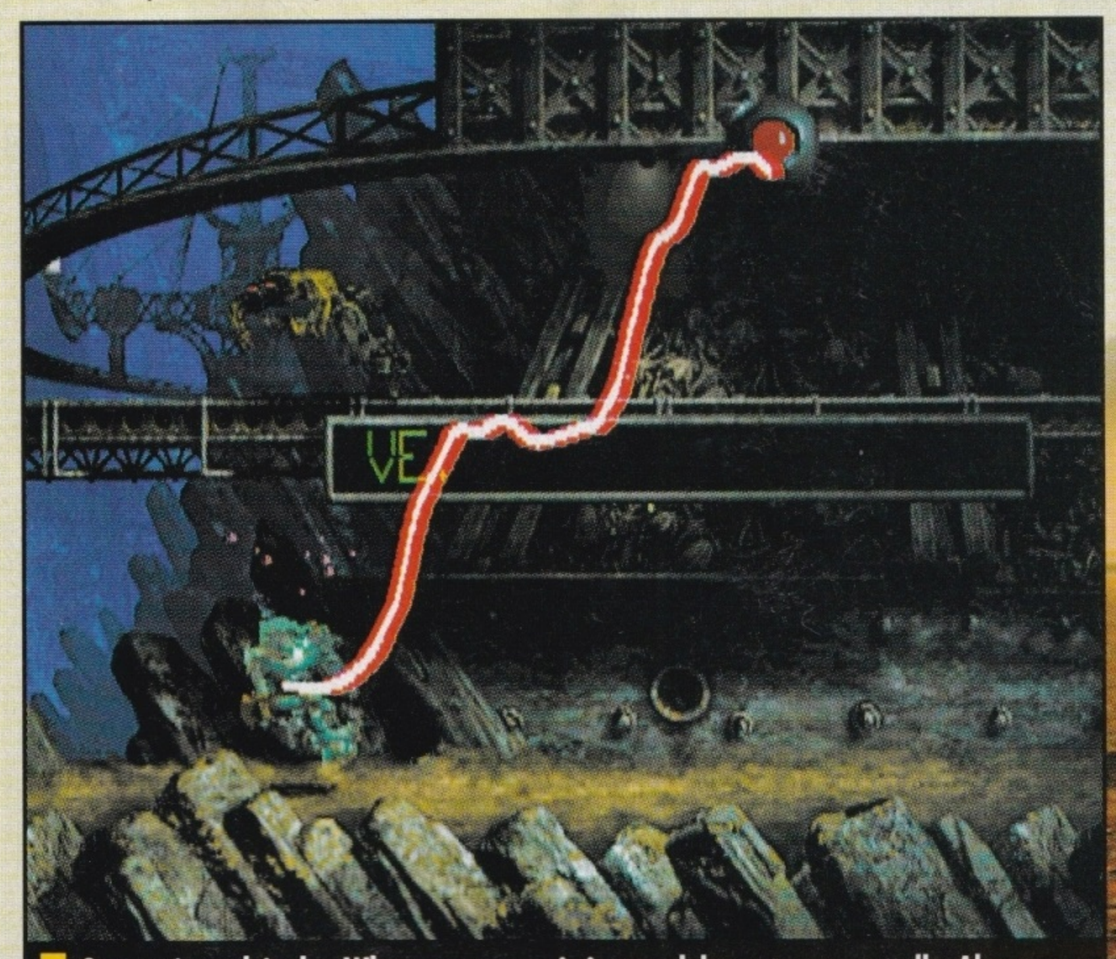
Abe macha łapkami, a dziesiątki Slogów lądują na zębatych pyskach kilka pięter niżej. Jak mi przykro...

Abe's Exoddus przykuwa uwagę swoją wysoką grywalnością. Dlaczego? Ponieważ ma niesamowity klimat, jest zabawny a zagadki, które należy rozwiązać nie wymagają późniejszej reanimacji serca.

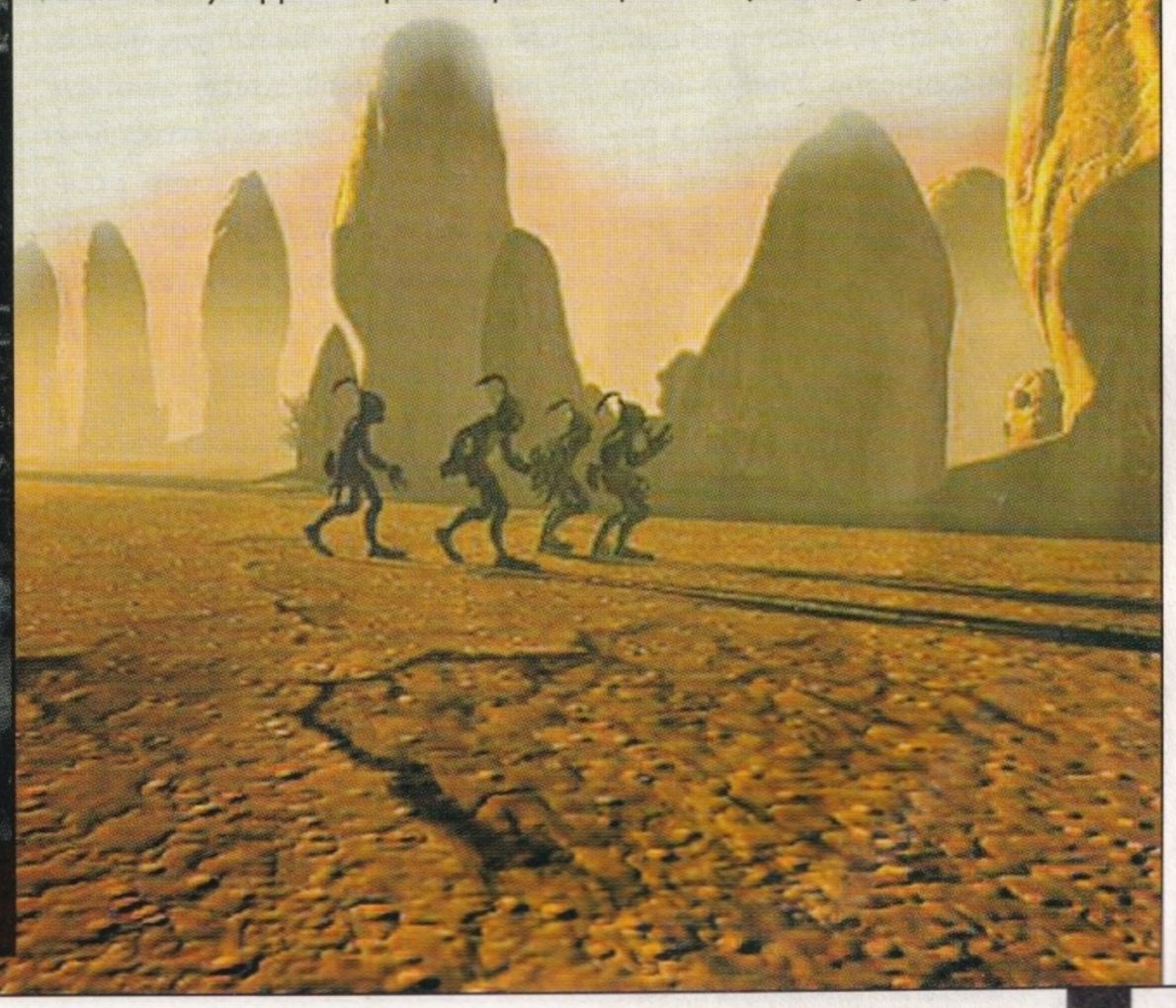
są jednak bardzo istotne. Za ich pomocą porozumiewasz się ze swoimi rodakami. Dlaczego? Ponieważ żaden Muddok nie pójdzie z pierwszym lepszym, niebieskim obdartusem do ptasiego teleportu. Musisz grzecznie się przywitać i poprosić o współpracę. Dopiero wtedy bezpieczeństwo twojego ziomka może być zagwarantowane . Czasami musisz go przeprosić (na przykład za wylanie na niego wody). Oczywiście Abe nie jest ugrzecznionym pudelkiem. Może nakazać pracę, a nawet uderzyć i powalić na ziemię. Jest to szczególnie przydatne, gdy Mudokoni znajdują się pod wpływem gazu rozśmieszającego. Wtedy nie ma innego wyjścia jak prawy sierpowy. Należy tylko uważać na ich małą odporność na ciosy. Raz mi się tak bardzo spodobało bycie bogiem, że zakatowałem nieszczęśnika na śmierć. Hm... śmiesznie wierzgał nogami. Rozmowa jest szczególnie ważna w przypadku ślepych Mudokonów (kopacze kości - nie widzą co wykopują). Jeśli w odpowiednim momencie nie rozkaże się im co mają robić, mogą zderzyć się ze skałą, spaść do jakiejś dziury i zginąć. Albo co najmniej obrazić się i odmówić dalszej współpracy. Wtedy na nic zdają się przeprosiny, głaskanie, pogruchiwanie i bicie. O, znowu bicie.

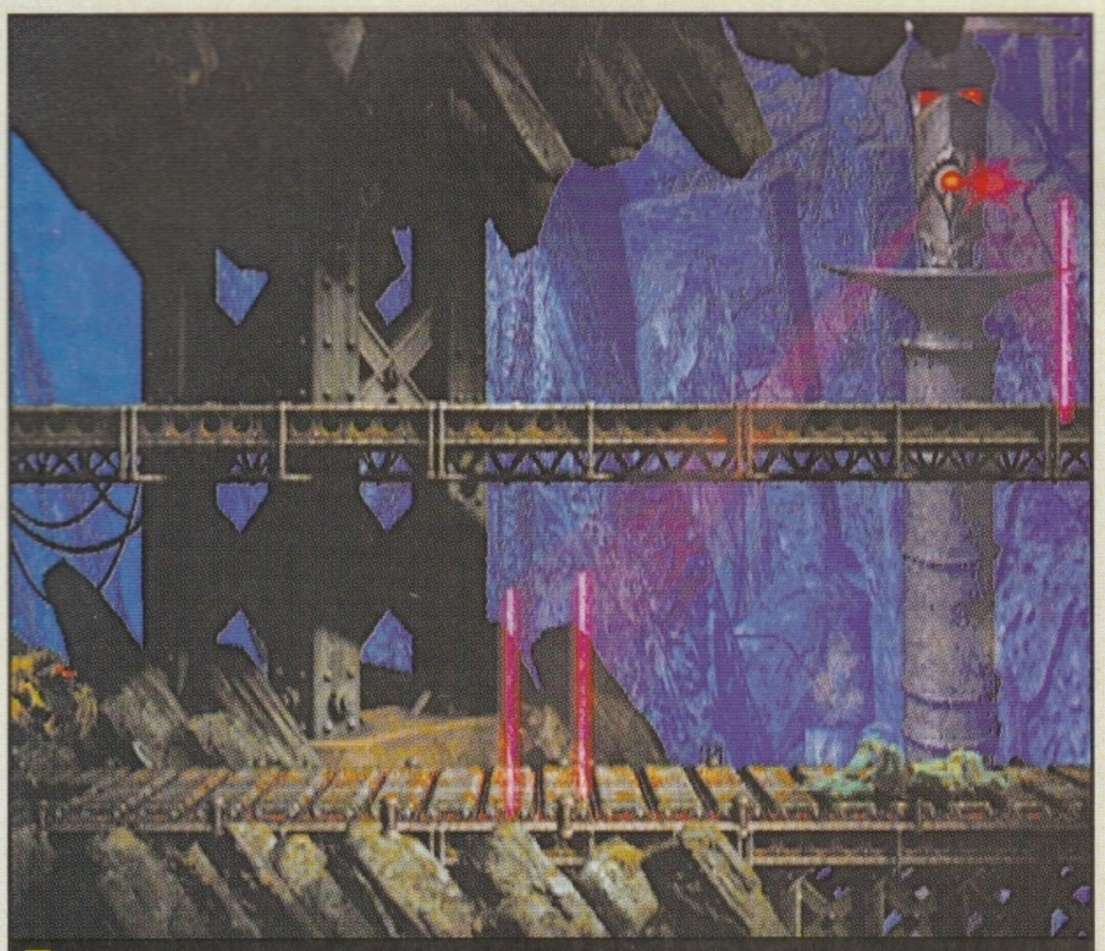
KRUCJATA

Zanim wysadzisz fabrykę alkoholu, będziesz musiał wykonać wiele, często niebezpiecznych zadań. Cała gra zbudowana została bowiem jako duża układanka. Nie musisz, co prawda, wykonywać wszystkich czynności po kolei, ale wskazane jest uważne rozglądanie się. Wiele lokacji jest ukrytych, a przegapiwszy je można stracić naprawdę niezłą zabawę. Aby nie odbierać nikomu przyjemności z gry, dam tylko jedną radę: patrz skąd spadają kamienie. Wyżej jest na pewno jakaś półka skalna, a co za tym idzie nowa przygoda. Bardzo przydatne są także pojawiające się na ruchomym pasku podpowiedzi autorów. Dzięki nim, to co niewykonalne, staje się proste i jasne. Jest to ważne zwłaszcza na początku, gdy czasem nie wiadomo co, gdzie i z kim robić. Później wskazówek tych jest coraz mniej i skazany jesteś tylko na własne doświadczenie. A ono jest potrzebne. Abe's Exoddus jest zadziwiającym połączeniem zręcznościówki z grą logiczną. W każdym momencie należy wytężać szare komórki. Od tego zależy przecież przyszłość całego gatunku! Trzeba wiedzieć jakiej taktyki użyć wobec różnych przeciwników. Gdzie i jak skoczyć. Które drzwi otworzyć i kiedy uskoczyć z drogi górniczego wiertła. Czasami należy wrócić do poprzedniej lokacji, gdyż

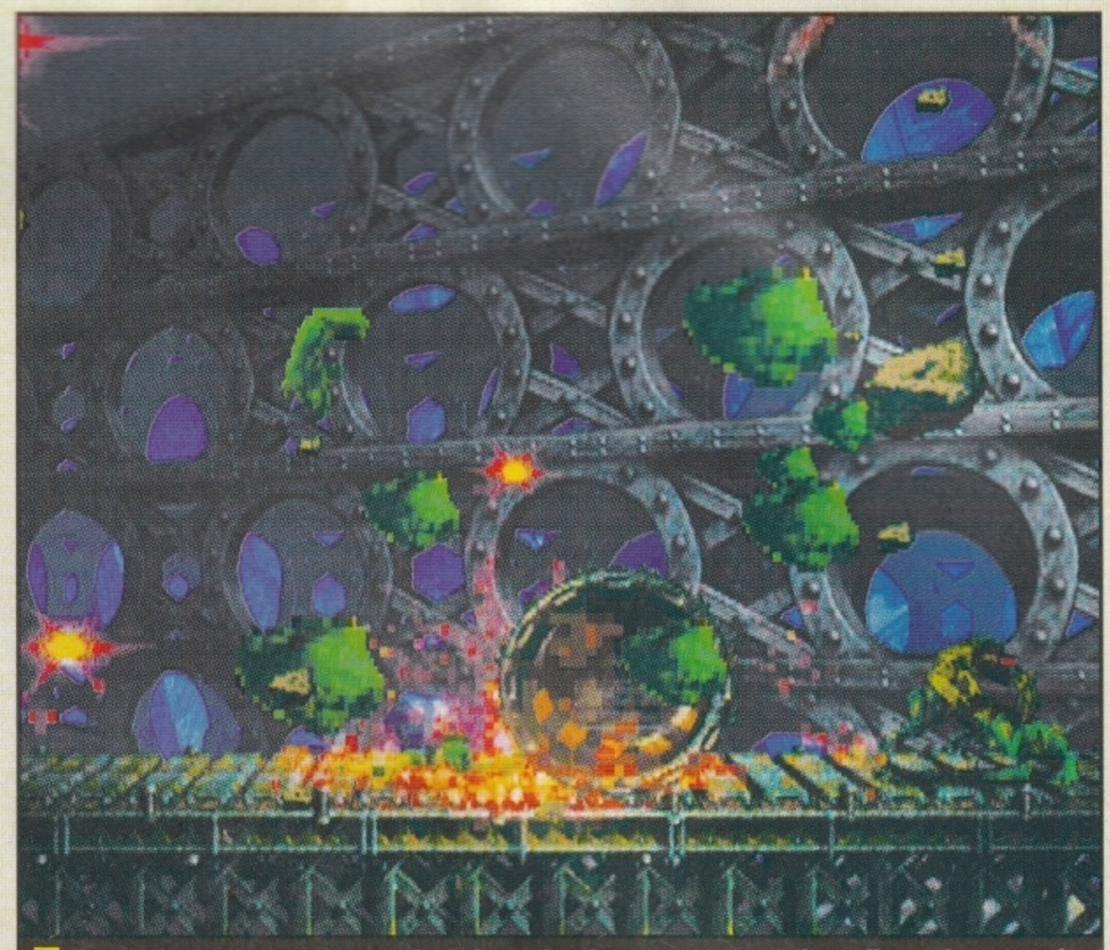


Ops... niespodzianka. Wbrew pozorom nie jest to elektryczny rycerz, tylko Abe...





Podczas swej krucjaty Abe musi omijać wiele systemów alarmowych. Gdy mu się to nie uda jego koniec jest przesądzony.



Rozjeżdzanie, to jest to co Abe lubi najbardziej. A potem widać tylko zielone mięcho szybujące w powietrzu...

udało się w końcu otworzyć jakąś zapadnię i można uratować kolejnych ziomków. Ponieważ jesteś sam, niekiedy potrzebujesz pomocy innych Mudokonów. Choćby w odkręceniu gałki. Naprawdę imponujące.

Naszym zadaniem jest co prawda ratowanie biednych, ciemiężonych Mudoków, ale... W wolnej chwili możemy hm... stać się niebieskim killerem. Wystarczy namówić naszych przyjaciół na spacer po minach, czy też wkurzyć strażnika.

SLIGI, SCRABY I INNE PRZESZKADZAJKI

Podczas swojej krucjaty napotkasz starych znajomych - Sligi i Slogi. Te pierwsze, to wyjątkowo nieprzyjemne stworzenia z karabinami maszynowymi, a te drugie to ich psy. Groźne, Modokożerne i z wielkimi zębiskami. Sligowie mają kiepski wzrok, nie najlepszy słuch, lubią spać i w ogóle są wielkimi obibokami. Są jednak uzbrojeni, co dla ciebie zazwyczaj oznacza kłopoty. Abe jest bowiem jedynie małym, niebieskim i bezbronnym stworkiem. Może co prawda rzucać kamieniami, ale jedynie w miny. Na jego oręż składają się jednak spryt, dyskrecja i możliwości telepatyczne. Kiedy trzeba, potrafi się cichutko skradać na paluszkach, kucać, turlać się i udawać, że go nie ma. Albo, że jest cieniem cienia. Dzięki telepatii może przejmować kontrolę nad Sligami i ich innymi rozumnymi kolegami. Wtedy dopiero rozpoczyna się jatka. Można wbiec takim nieświadomym nieszczęśnikiem do jakiegoś korytarza i udając kumpla rozstrzelać wszystkich. Kontrola danej postaci oznacza bowiem zdolność mówienia. Nie zawsze jednak będziesz mógł przejąć Sliga. Na przeszkodzie mogą stanąć dwa czynniki. Pierwszym są bariery umysłowe, czyli wysoko zawieszone kule z czerwoną diodą w środku. Drugą są same niedoszłe ofiary. Aby być skutecznym, musisz znajdować się albo niżej albo wyżej. W innym przypadku zostaniesz zmasakrowany, a twe ciało przemieni się w ptaki. Nowe gry mają także to do siebie, że pojawiają się w nich nowi goście. Tym razem jest ich kilkunastu. Od miniaturowych wersji Slogów po latające Sligi. Te także możesz przejmować. Jeśli ci się, to uda będziesz miał do dyspozycji uniwersalne bombowce. Potem wystarczy nalecieć nad cel, zrzucić bombkę i poczekać na fajerwerki oraz oklaski. Gdy już przestaniesz potrzebować kontrolowanego strażnika ulegnie on autodestrukcji. W każdym bądź razie zawsze jesteś na plusie. Oprócz żywych strażników na twojej drodze staną pułapki i pułapeczki. Są to albo miny, które można rozbrajać rzuconym kamieniem, albo bomby z czujnikiem dotyku. Te to już zupełnie inna para kaloszy. Należy do nich podejść i poczekać aż zapali się zielone światełko. Niby proste, ale ta upragniona chwila trwa zaledwie ułamek sekundy. Jeśli nie trafisz, słyszysz „bum!" i Abe jest wszędzie dookoła. W takiej sytuacji, bardzo korzystnym patentem jest przejęcie kontroli nad Sligiem i urządzenie mu krótkiej, ale za to zabawnej wędrówki przez pole minowe. Wspaniała rozrywka. W swej krucjacie Abe również może wykorzystywać różne pojazdy mechaniczne. Najlepszym przykładem jest samochód górniczy - coś w rodzaju toczącej się beczki. Można nim efektownie spaść na głowę nic nie spodziewającego się strażnika. Ponieważ jest on kuloodporny i bardzo bezpieczny, można go także wykorzystywać jako sprzęt do usuwania min.

Hop z kosza na śmieci... Jest to najlepszy sposób poruszania się. Szybki, bezpieczny i efektowny. Minusem jest zapach, ale czego się nie robi dla kości pradziadka...

Nigdy nie myślałem, że bycie niebieskim ludkiem może sprawić tyle przyjemności. Widać każdy z nas ma ochotę czasami się poturlać, porzucać kamieniami i poczarować... Dlatego kochamy Abe'a.

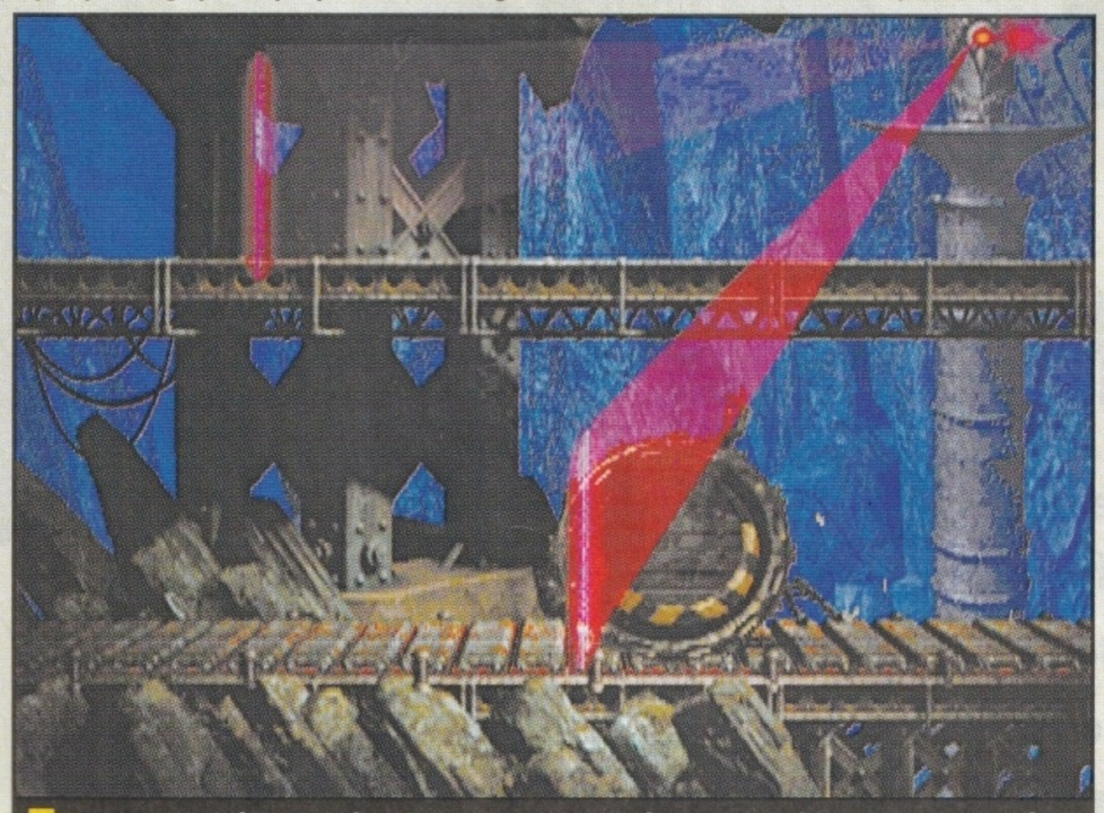
CO WIDAĆ?

Grafika jest fantastyczna. Nie, nie boję się tego określenia. Oprawa jest bowiem dopracowana w każdym szczególe. Wita nas świetne intro. Naprawdę na miarę naszych czasów i wyśrubowanych oczekiwań. Wprowadza nas w klimat gry, w jej fabułę. Warto powiedzieć, że jest ono bezpośrednio połączone z samą akcją. Zaczynasz grać w momencie, gdy Abe z intro ląduje na metalowym rusztowaniu. Przejście to jest płynne i w zasadzie nieodczuwalne. Potem to już jest „tylko" niezwykła platformówka. Abe's Exoddus, tak jak jego poprzednik, nie ma denerwującego scrollingu tła. I bardzo dobrze. Ekran przesuwa się razem z bohaterem. Widać wszystko co najważniejsze. W oddali majaczą inne szyby górnicze, jeszcze dalej następne i następne. Poruszasz się chodnikami i rusztowaniami. Od czasu do czasu wykorzystujesz windy, drzwi, elektryczne teleporty i... kosze na śmieci. Tak tak, nie przesłyszałeś się, kosze na śmieci. Należy do nich wskakiwać, a potem jest tylko długi lot. Razem ze śmieciami oczywiście. Animacja postaci jest bardzo rzetelna. Mudokowie machają łapkami, kucają, kują kilofami. Gdy zaczniesz strzelać albo coś wybuchnie, kulą się ze strachu. Czasami uderzeni potrafią oddać. Gdy wydasz im niewłaściwą komendę, zdezorientowani wzruszają ramionami. Ślepi kopacze wpadają na ściany, przewracają się i klną w swoim języku. Sligowie, gdy ogarnie ich szał, biją robotników. A czasami nawet ich katują.

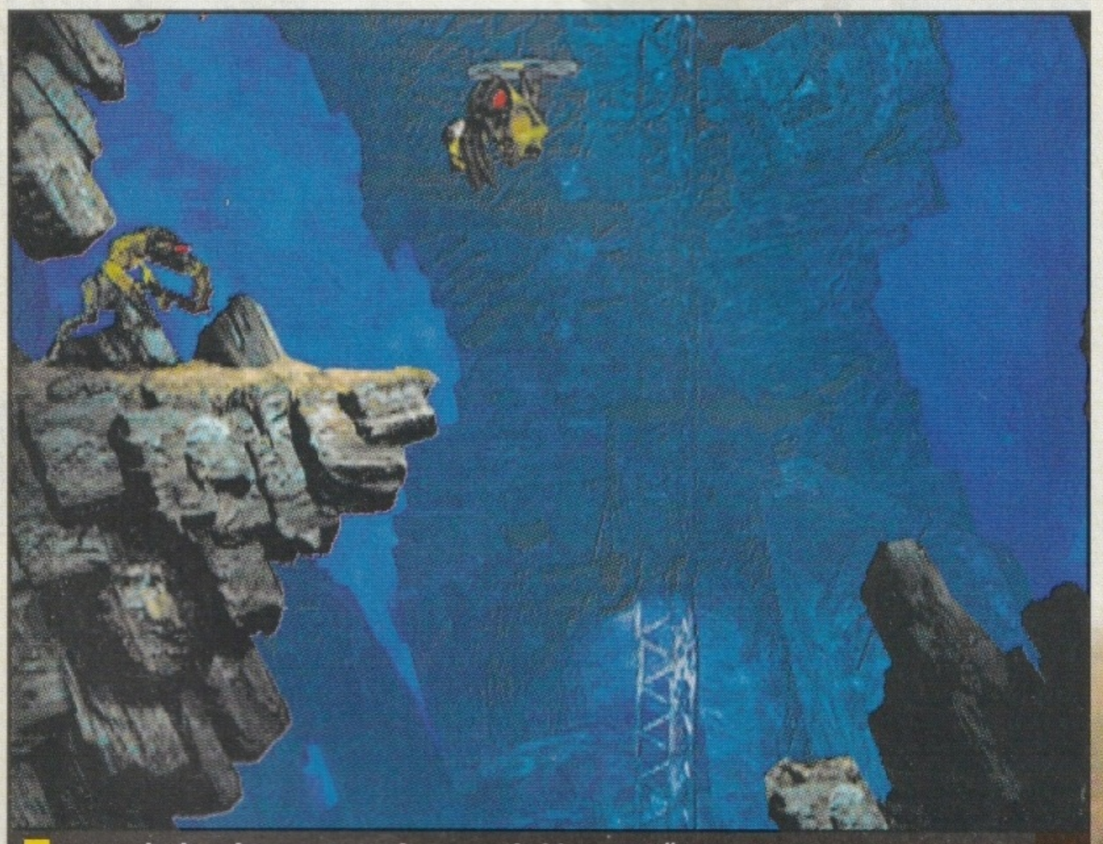
CO SŁYCHAĆ?

Dźwięki są integralną częścią gry. Muzyka zmienia się w zależności od sytuacji. Podczas pościgu Slogów słyszysz ostre rytmy. Gdy nic się nie dzieje, muzyka uspokaja, łagodzi nerwy. Później na nowo zaczyna dudnić. Sligowie chrapią (na ekranie pojawiają się wtedy literki „zzzz...zzzz....zzzz"). Paramite bzyczą, Slogi ujadają. Wszyscy wrogowie porozumiewają się między sobą. Zresztą każdy z twoich przeciwników inaczej się zachowuje i innym posługuje się językiem. Dlatego za każdym razem musisz przyjąć odmienną strategię. Bardzo zabawne są momenty, w których kontrolujesz wroga, podchodzisz nim do innych strażników, witasz się, odwracasz ich uwagę, a potem zamieniasz w proch i pył. I cały czas towarzyszy temu słodka, nastrojowa muzyka...

Rząd min jest wyzwaniem. Ale nasz niebieski bohater ma wiele pomysłów i... kamieni.



Teraz można odpocząć i skupić się na zgniataniu. Abe w tej metalowej puszce jest w końcu bezpieczny.



Zaraz będzie bum. Kontrolowany „helikopterek" jest ślepym narzędziem świętej zemsty...

MEMENTO

Gra urzekła mnie do tego stopnia, że odniosłem wrażenie jakby to naprawdę ode mnie zależała przyszłość Mudokonów. Chociaż Abe nie przypomina człowieka, szybko można się z nim zżyć. Jak już powiedziałem, ani do grafiki, ani do muzyki nie ma się o co przyczepić. Lecz najważniejszy w każdej grze jest jej klimat. A w Abe's Exoddus jest on świetny. Twórcy włożyli wiele wysiłku, aby nie można było się nią zbyt szybko znudzić. Zagadki nie są trudne i aby je rozwiązać wystarczy tylko trochę pomyśleć. Gt Interactive ofiarowała nam wielką porcję czystej rozrywki. Ci, którzy pokochali Oddysee nie zawiodą się, zaś ci dla których to spotkanie z Abem jest pierwszym - pokochają go. Dodam jeszcze, że niedługo ukaże się Munch Oddysey i z tego co wiem to będzie to prawdziwa bomba. Już gryzę paznokcie z niecierpliwości. I jeszcze jedna ciekawostka: z animowanych scenek Abe'a zmontowano krótkometrażowy film, który będzie walczył o nominację do Oscarów.

Maciucha

Fakty

Gatunek:	platformówka
Producent:	GT Interactive
Dystrybutor:	LEM
Premiera:	grudzień '98
Internet:	www.lem.com.pl www.gtgames.com

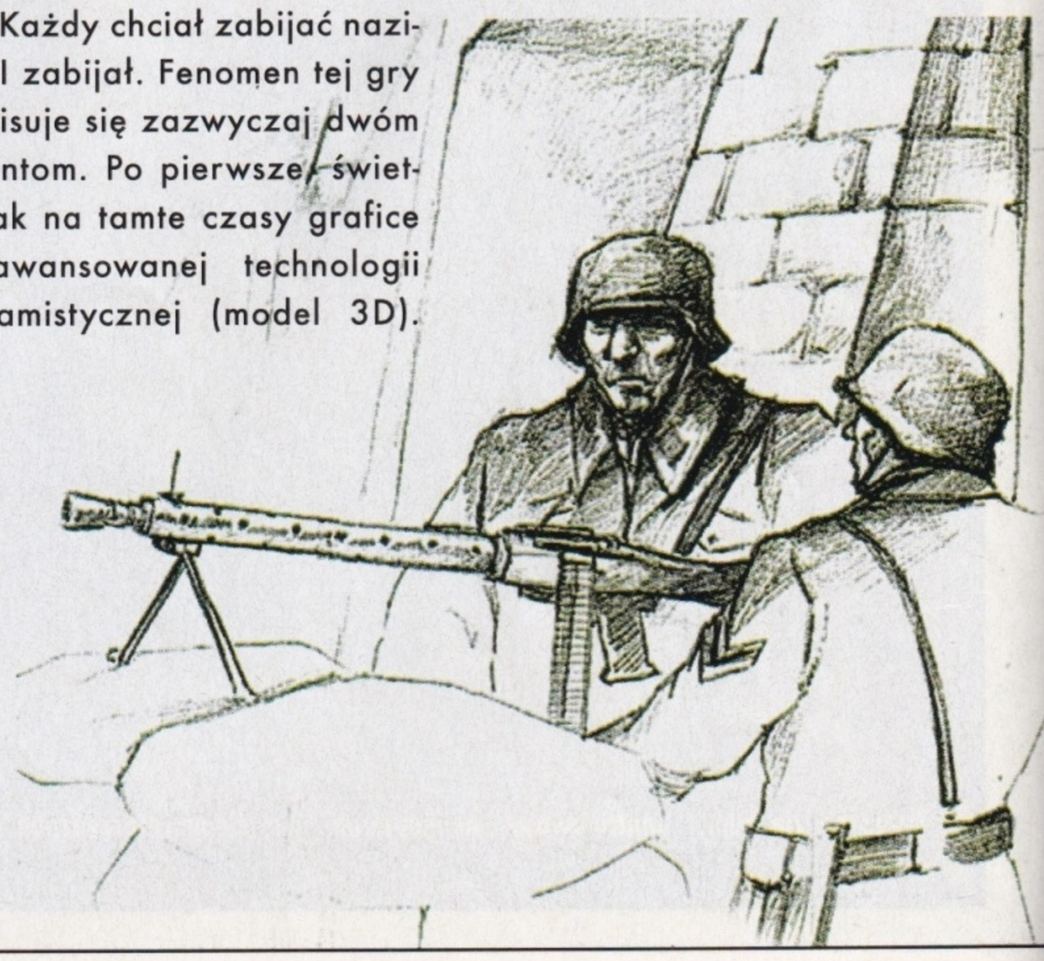
Powrót do...

Mortyr

Czy ktoś jeszcze pamięta Wolfensteina? Czy komuś mówi coś nazwisko Blaskowitz? Ile to już lat minęło od czasu, gdy zabijaliśmy setkami hitlerowców przemierzając zamek Wolfenstein? Nie martwcie się jeśli nie pamiętacie, klasyka nie umiera. Wraca i nazywa się Mortyr.

W Mortyrze używamy prawdziwych broni z okresu Drugiej Wojny Światowej. Nie ma tu żadnych rakietnic ale same solidne spluwy jak Schmeisser.

Kiedy siedem lat temu na nasze komputery zawitał Wolfenstein, w Polsce i na świecie zapanowało szaleństwo. Każdy chciał zabijać nazistów. I zabijał. Fenomen tej gry przypisuje się zazwyczaj dwóm elementom. Po pierwsze świetnej, jak na tamte czasy grafice i zaawansowanej technologii programistycznej (model 3D). Po drugie, wspaniałej atmosferze, samotnej krucjaty przeciwko nazistowskiemu złu. W Wolfensteinie nie walczyliśmy bowiem ze zmutowanymi kurczakami, czy potworami rodem z książek Fantasy. Walczyliśmy i zabijaliśmy „prawdziwych" żołnierzy Wehr-



Lokacje w Mortyrze to często ciemne lochy. Taka ponura atmosfera wyraźnie nawiązuje do Wolfensteina. To naprawdę ma klimat!

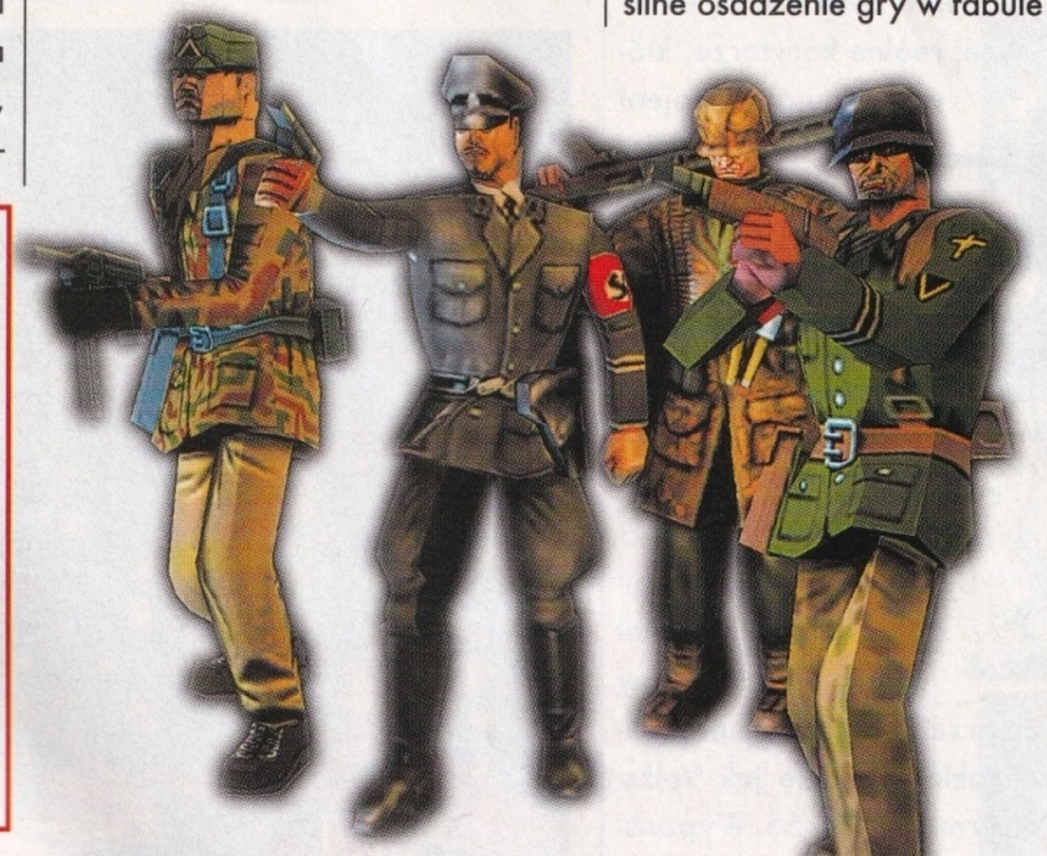
Uwaga oficer! Ten przeciwnik ma może gorszą broń ale lepiej strzela i jest bardziej fanatyczny. Trzeba ich zabijać w pierwszej kolejności.

machtu i SS. Naszym celem były tysiące fanatycznych zwolenników Hitlera.

WOLFENSTEIN 2

Dlaczego piszę tyle o grze sprzed siedmiu lat? Choć twórcy Mortyra nie mogą tego otwarcie przyznać, ich nowy produkt wydaje się zawansowaną kontynuacją Wolfensteina. Mortyr, w chwili obecnej, posiada dwie cechy wyróżniające go od innych nowych strzelanek FPP. Nie bazuje ani na enginie Quake II (jak np. Sin), ani na algorytmach Unreala (jak np. Duke Nukem Forever). Mortyr korzysta tylko z engine Mortyra. Drugi wyróżnik to, pomimo elementów przyszłościowych, silne osadzenie gry w fabule i swoiście pojmowany realizm. Twórcom Mortyra przyświeca zasada, że chociaż gracz walczyć będzie w pojedynkę z hordami wrogów, nie należy mu się z tego powodu żadna niestandardowa broń. Oznacza to, że zamiast BFG – XXX, czy miotaczy „czegoś tam", do rączek dostaniemy Schmeissera, Mausera, Panzerfausta i inne, podobne zabawki Hansa Klossa. Zupełnie jak w Wolfen... Argh! Przepraszam – żadnych porównań.

Wszystkich zainteresowanych Wunderwaffe odsyłam do cyklu książek Igora Witkowskiego pt. „Tajne bronie Hitlera" (wydawnictwo Bellona). Znajdziecie tam mnóstwo informacji o znanych i nieznanych broniach III Rzeszy.



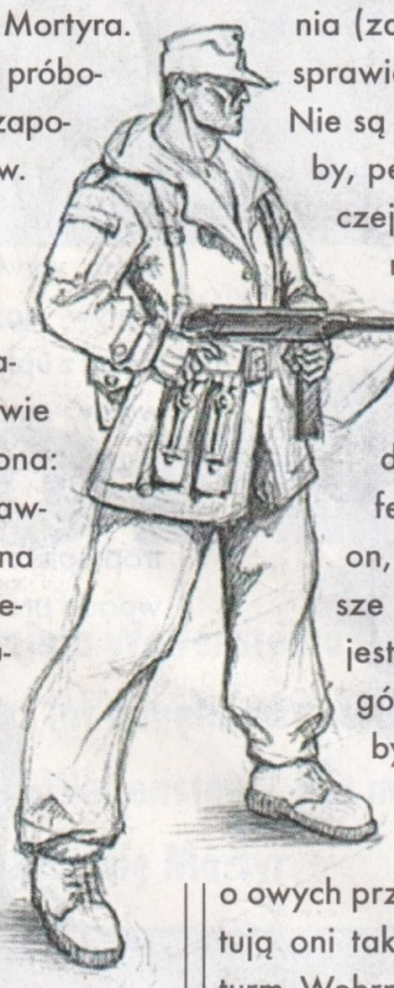
Do rozwalenia transportera piechoty potrzebujemy broni przeciwpancernej. Ze zwykłego pistoletu maszynowego moglibyśmy strzelać w nieskończoność.

MORTYROLOGIA

Twórcy Mortyra przy pracach nad jego fabułą posłużyli się tzw. alternatywną linią historii. Założyli, że Niemcy, przy użyciu swojej Wunderwaffe, byli w stanie wygrać II Wojnę Światową. Ta potężna i tajemnicza broń wywarła jednak straszliwy wpływ na środowisko naturalne. Wraz z upływem lat od zakończenia wojny, mnożą się anomalie klimatyczne, sztormy, zakłócenia grawitacji i tajemnicze zaginięcia ludzi. Na trop spisku i ślad tajemniczej broni wpada profesor Jurgen Mortyr, pra-

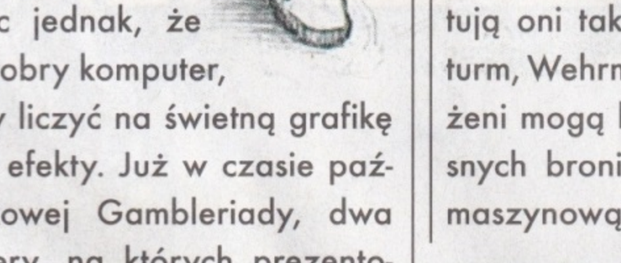
Eksplozje liczone są w czasie rzeczywistym. Bez względu na to czy akcja rozgrywa się w budynku, czy na zewnątrz, animacji nie zwalnia nawet na chwilę.

cownik naukowy Instytutu Broni Zaawansowanych. Aby ratować świat, decyduje się wysłać w przeszłość swojego syna – Svena Mortyra. Razem, ojciec i syn będą próbowali zmienić historię i zapobiec zwycięstwu nazistów.



GOD MODE ON

Jak wygląda Mortyr? Odpowiedź na to pytanie można już właściwie sformułować. Brzmi ona: Mortyr wygląda naprawdę dobrze, ale tylko na szybkim kompie z akceleracją 3D. Nie muszę tłumaczyć, że współczesne strzelanki mają olbrzymie wymagania sprzętowe. Jest to już znana prawda. Zakładając jednak, że mamy dobry komputer, możemy liczyć na świetną grafikę i niezłe efekty. Już w czasie październikowej Gambleriady, dwa komputery, na których prezentowano demo Mortyra, były oblegane. Uwagę zwraca świetny design leveli. Zarówno środowisko naturalne (pogoda, pory dnia, ukształtowanie terenu), jak i zabudowania (zamki, koszary, fabryki) sprawiają dobre wrażenie. Nie są to jakieś tam katakumby, pełne zombich, są to raczej realne korytarze, których pilnują uzbrojeni po zęby żołnierze. Myślę, że właśnie w Mortyrze zadziała „syndrom Wolfensteina". Oznacza on, że dużo przyjemniejsze i bardziej wciągające jest eksterminowanie wrogów, których znamy choćby z kart podręcznika historii. Warto powiedzieć kilka słów o owych przeciwnikach. Reprezentują oni takie formacje jak Volksturm, Wehrmacht, czy SS. Wyposażeni mogą być w każdą z ówczesnych broni, czyli pistolety, broń maszynową, panzerfausty, granaty itp. Oczywiście tak jak w Wolfensteinie, po korytarzach hasać będą groźne owczarki alzackie.



MORTYR v. 1.01

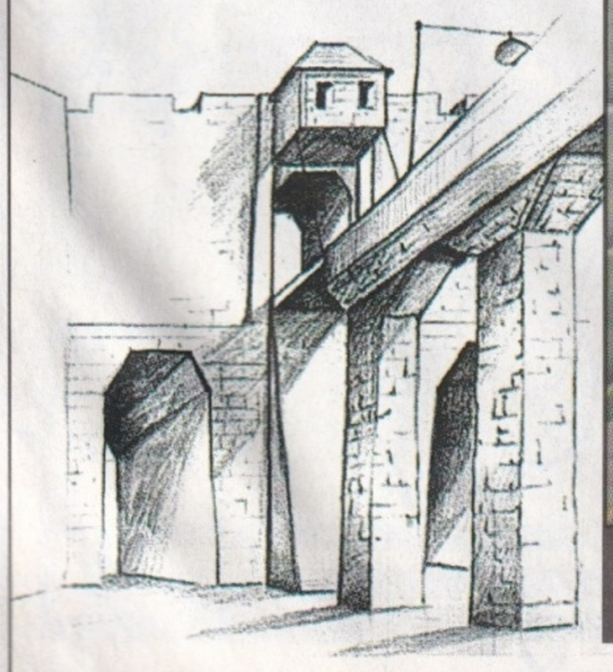
Autorzy gry zapowiadają kilka istotnych opcji, których jeszcze nie mieliśmy okazji zobaczyć w wersji beta. Są to na przykład kolejne levele, tym razem zlokalizowane w dalekiej i mrocznej nazistowskiej przyszłości. Oznacza to nowe lokacje (będzie ich osiem) i przede wszystkim nowych wrogów (cztery rodzaje). Drugim ważnym dodatkiem są opcje multiplayer. Mortyr zawierać będzie wszystkie najpopularniejsze rodzaje rozgrywki, w tym internetowy Deathmatch i opcję Cooperative. Tę ostatnią w kilku odmianach.

MORTYRMANIA?

Trudno teraz wyrokować o sukcesie, bądź niepowodzeniu rynkowym Mortyra. Istnieją jednak pewne przesłanki, by zakładać, że spotka się on z zainteresowaniem ze strony graczy. Wykorzystanie idei Wolfensteina w połączeniu z topową grafiką jest chyba dobrym pomysłem. Mroczna ale realna atmosfera przyciągnie z pewnością wielu graczy. Jeżeli Mortyr będzie wolny od bugów, a jego tryb multiplayer będzie dobry – powtórzy sukces pradziadka Wolfensteina. I właśnie tego życzę Svenowi Mortyrowi vel. Johnowi Blaskowitzowi.

clooy

Oto Katedra. Ta właśnie lokacja jako pierwsza została przedstawiona prasie. W grze, Katedra jest drugim poziomem.



Zamki w Mortyrze pełne są tajnych przejść, zakamarków i pułapek. Aby zadanie było jeszcze trudniejsze, patroluje je mnóstwo hitlerowskich żołdaków.

Fakty

Gatunek:	strzelanka 3D
Producent:	Mirage Media
Dystrybutor:	Mirage
Premiera:	styczeń '99
Internet:	www.mirage.com.pl

Sklepy firmowe MIRAGE w Warszawie

najlepszym miejscem na zakup świątecznego upominku
• Atrakcyjne ceny • Promocje gier • Nowości •

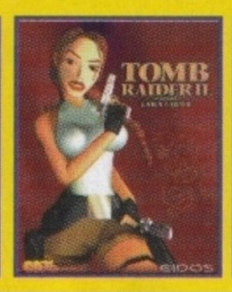
Centrum: "WARSZAWSKA GIEŁDA ELEKTRONICZNA" przejście podziemne przy G.U.S. Pawilon 13 skrzyżowanie Trasy Łazienkowskiej z Al. Niepodległości. Tel. 825 91 00 w. 107 CZYNNE 11.00 - 18.00, Sob. 11.00 - 14.00, Pon. 11.00 - 15.30.
Praga Południe: ul. Gen. Abrahama 4. Tel. 671 7777, fax. 671 76 22. Czynne: 10.00 - 18.00.

e-mail: sklep@mirage.com.pl

http://www.mirage.com.pl

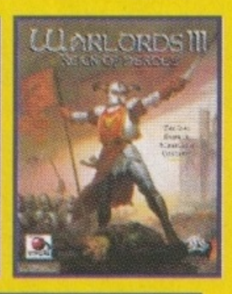
ZRĘCZNOŚCIOWE

BLOOD	55.00	INTERSTATE 76	49.00
BLAM! MACHINEHEAD	49.00	ODDWORLD	49.00
CARMAGEDDON	49.00	QUAKE 1	59.00
DEATHTRAP DUNGEON	95.00	QUAKE 2	155.00
DUKE NUKEM 3D COLLECTION	119.00	SMURFY 2	59.00
EARTHWORM JIM	49.00	SPIROU	59.00
ERASER	49.00	TAKE NO PRISONERS	55.00
FIFTH ELEMENT	99.00	TOMB RAIDER 1 - GOLD	95.00
FIGHTING FORCE	95.00	TOMB RAIDER 2	129.00
HEART OF DARKNESS	149.00	TINTIN	59.00
HEXEN 2	49.00	UNREAL	155.00



STRATEGICZNE I EKONOMICZNE

CAVEWARS	75.00	OVER THE REICH	59.00
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	109.00	RED ALERT	125.00
COMMANDOS	149.00	REFLUX - PL	49.00
CONQUEST EARTH	59.00	SETTLERS 2 - PL	39.00
DARK COLONY	99.00	SPELLCROSS - PL	45.00
DUNE 2000	149.00	STARCRAFT	149.00
DUNGEON KEEPER - PL	49.00	STONE AXE - PL	55.00
EMERGENCY	45.00	SYNDICATE WARS	45.00
EARTH 2140 - PL	45.00	TOTAL ANIHILATION	59.00
GETTYSBURG: SID MEYER	49.00	TOTAL HAEVEN - 3 gry	179.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 1	49.00	VIRTUAL CHESS 2 - PL	89.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 -PL	95.00	WAR GAMES	139.00
IMPERIUM GALACTICA	59.00	WARCRAFT 2	69.00
KNIGHT & MERCHANTS - PL	45.00	WARLORDS 3	89.00
MYTH	95.00	X-COM APOCALYPSE - PL	69.00



SONY PLAYSTATION

KONSOLA z DUAL-SHOCK	595.00
DODATKOWE KONTROLERY	od 59.00
DUAL-SHOCK - SONY	139.00
KARTY PAMIĘCI 15 i 120 blok.	od 59.00
APOCALYPSE	209.00
DUKE NUKEM TIME TO KILL	209.00
FIFA 99	TEL.
FORMULA 1 '98	229.00
MOTO RACER 2	199.00
MORTAL KOMBAT 4	199.00
TEKKEN 3	199.00
TENCHU	209.00
TOMB RAIDER 3	TEL.

ŚWIĄTECZNA PROMOCJA 119.00 ZŁ

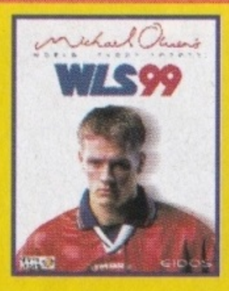
GRY PO 109 ZŁ.

AIR COMBAT, ALIEN TRILOGY, COMMAND&CONQUER, DOOM, FORMULA 1, G.T.A., LOADED, MICKEY ADVENTURE, ODDWORLD, RELOADED, ROCK'N'ROLL RACING, SPICE WORLD, TIME CRISSIS, WORMS, TOTAL NBA'98, V-RALLY, i inne

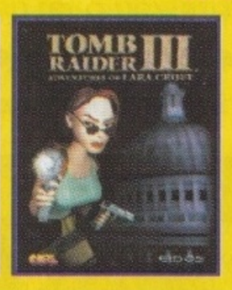
Tylko w grudniu "KOLEKCJA ZA GROSIK" MIRAGE W CENIE 35.00 ZŁ ZA GRĘ !

Oferta z dnia 26 listopada

NOWOŚCI



ASGHAN	149.00
BLOOD 2	155.00
COLIN McRAE RALLY	165.00
DOMINION: STORM OVER G.	149.00
FALLOUT 2	155.00
FIFA 99	139.00
GANGSTERS	149.00
HALF LIFE	155.00
HERETIC 2	145.00
MIGHT & MAGIC VI	149.00
MICHAEL OWEN'S WLS 99	149.00
MOTO RACER 2	149.00
NBA 99	145.00
PERFECT ASSASIN -PL	55.00
POPULOUS 3	149.00
PRICE OF LOYALITY	85.00
ROLAND GARROS OPEN	89.00
SETTLERS 3 - PL	145.00
STAR WARS *encyklopedia* 2CD	129.00
SIN	155.00
TEST DRIVE 5	145.00
THIEF: DARK PROJECT	149.00
TOMB RAIDER 3	149.00
V2000	89.00



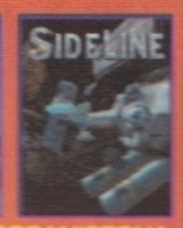
ŚWIĄTECZNA PROMOCJA

do końca roku kupując w MIRAGE za ponad 100.00 zł programy na PC możesz sobie wybrać jeden z programów ZA DARMO !

bajki multimedialne:

LULU lub **CZERWONY KAPTUREK**

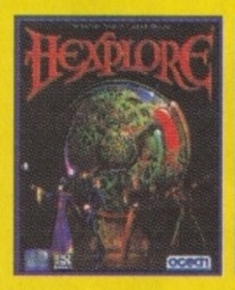
programy edukacyjne:
II WOJNA ŚWIATOWA
lub **PTAKI POLSKI**
kosmiczna strzelanina:
SIDELINE



Ilość prezentów w promocji OGRANICZONA

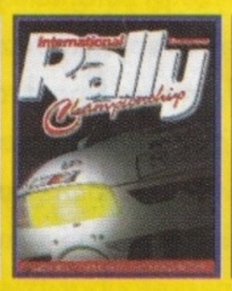
PRZYGODOWE I RPG

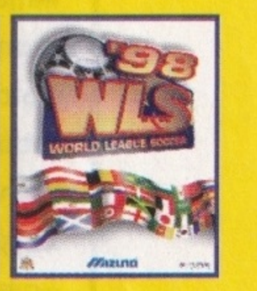
ACE VENTURA - PL	69.00	JACK ORLANDO - PL	45.00
ATLANTIS - PL	85.00	KSIĄŻĘ I TCHÓRZ - PL	49.00
BLACK DAHLIA - 7 CD	175.00	L B A 2	49.00
CURSE OF MONKEY ISLAND	75.00	LEGACY OF TIME	155.00
DEUS - PL	59.00	REACH + A.D.2044	149.00
DIABLO	99.00	SMOCZE HISTORIE - PL	49.00
FINAL FANTASY 7	165.00	TEX MURPHY OVERSEER	89.00
HEXPLORE	149.00	TOUCHE - PL	55.00
HOPKINS FBI - PL	69.00	X-FILES THE GAME	145.00



SPORTOWE WYŚCIGI I WALKI

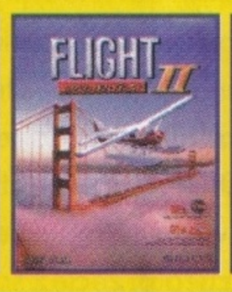
3DO DECATHLON	39.00	NEED FOR SPEED 3	139.00
HONDA SPERBIKE	145.00	NHL 99	139.00
JOHNNY HERBERT G.P. 98	145.00	RALLY CHAMPIONSHIP 2	79.00
MONACO GRAND PRIX	99.00	SENSIBLE SOCCER 98	49.00
MORTAL KOMBAT 4	145.00	VIRTUA FIGHTER 2	145.00
NEED FOR SPEED 2 S.E.	49.00	WORLD LEAGUE SOCCER '98	95.00





SYMULACYJNE

ARMORED FIST 2	149.00	i PANZER 44	145.00
EUROFIGHTER 2000	75.00	ISRAEL AIR FORCE	139.00
F-15 JANE'S	135.00	J S F	95.00
FIGHTER PILOT	95.00	PANZER COMMANDER	149.00
FLIGHT UNLIMITED 2	165.00	WING COMMANDER 4	69.00
FLYING CORPS GOLD	145.00	WING COMMANDER 5	75.00
FRONT LINE FIGHTERS 3gry	149.00	XENOCRACY	75.00



DVD FILMY DVD

BATMAN I ROBIN	99.00	RAPORT PELIKANA	99.00
BEZ PRZEBACZENIA	99.00	SPECJALISTA	99.00
EPIDEMIA	99.00	ŚCIGANY	99.00
KLIENT	99.00	W SIECI	99.00
MAVERICK	99.00	WYWIAD Z WAMPIREM	99.00

Kupując dwa lub więcej SMURFY płacisz TANIEJ

Gra zręcznościowa i trzy częściowa seria edukacyjna dla przedszkolaków
CENA JEDNEGO PROGRAMU 85 zł

Nie wychodząc z domu kupisz najlepsze gry w sprzedaży wysyłkowej
• Duży wybór gier • Niskie ceny • Szybka realizacja • • Szczegółowe katalogi • Promocje dla stałych klientów •
Zamówienia przyjmujemy 10.00 - 18.00 tel. (0-22) 671 7777
K o s z t p r z e s y ł k i 5 z ł

Polacy się wściekną - kolejna gra o wojnie secesyjnej

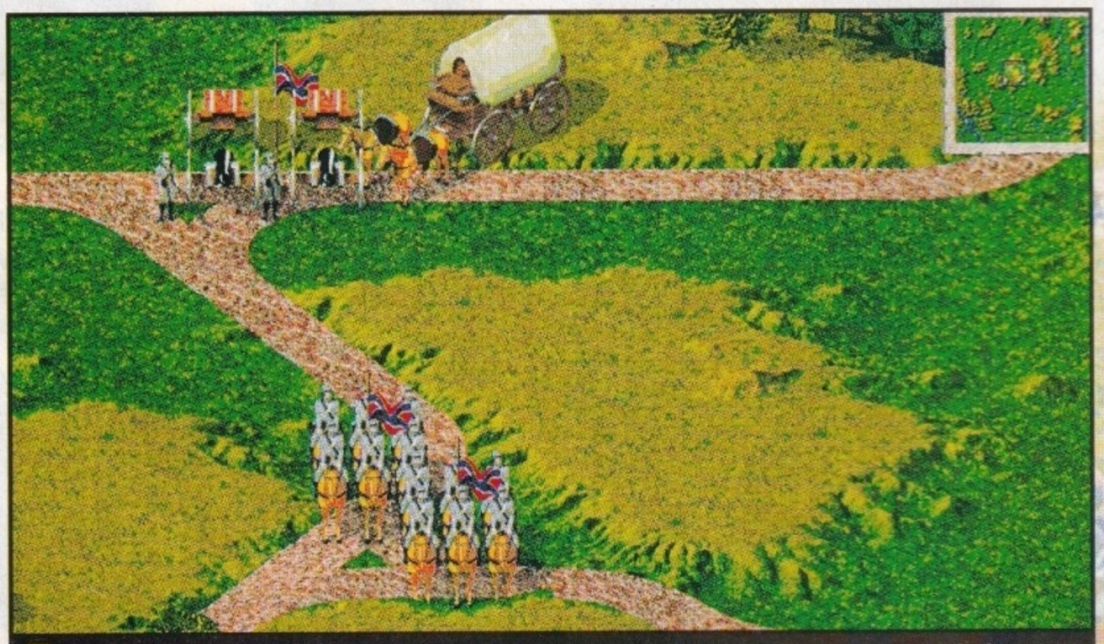
North vs South

Do tej pory Interactive Magic stosował swój system, przeniesiony z gier planszowych, do ukazania zmagań starożytnych wodzów. Uznano, że model rozgrywki jest na tyle uniwersalny, iż znajdzie zastosowanie w grze o wojnie secesyjnej. Well...

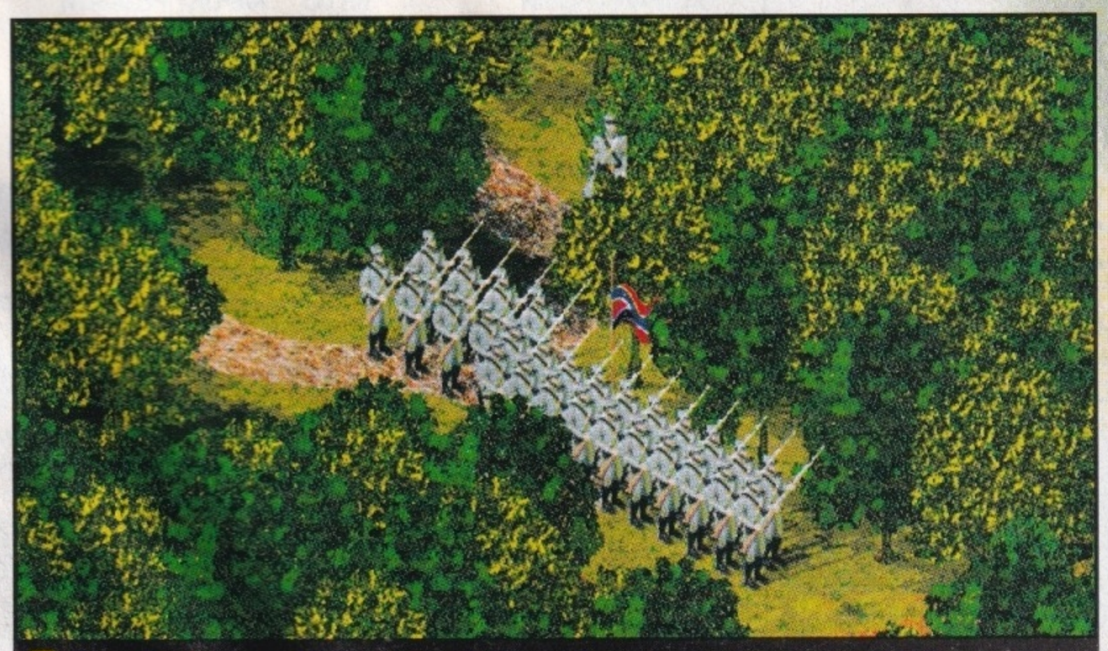
Polski rynek gier co jakiś czas jest zalewany amerykańską produkcją nawiązującą do wydarzeń z lat 1860-1865. Dla Amerykanów był to przełomowy moment w ich historii, a wojenka rozpętana przez perfidnego Lincolna jedną z najkrwawszych w ich dziejach. Tym niemniej, dla polskich graczy, obciążonych historycznie wiekami o wiele krwawszej i bardziej bohaterskiej historii - saga o dzielnych Irlandczykach w niebieskich mundurkach już się przejadła.
Było to powodem nikłego zainteresowania nawet tak genialnym dziełem, jak Sid Meier's Gettysburg! Gra była oczywiście o wojnie secesyjnej. I nie pomógł jej nawet rewolucyjny pomysł na rozgrywkę, nowatorski interfejs oraz wspaniały widok pola bitwy. Nie posiadająca żadnej z tych cech gra NORTH VS. SOUTH nie odniesie raczej większego sukcesu nad Wisłą. Odrzuca przecież sama tematyka, a gra jest sztampową produkcją Interactive Magic.

FARBOWANY LISEK

No może nie całkiem sztampową. Nie jest to cała prawda o tej grze. NVS to adaptowany do XIX wiecznych warunków system znany z serii GREAT BATTLES OF... ALEXANDER, HANNIBAL, CA-ESAR. Mamy tu więc wszystkie jego charakterystyczne elementy, zarówno w strukturze gry, jak i w schemacie prowadzenia bitwy. Znamy to już bardzo dobrze: podział na tury, siatka heksów na planszy oraz ruch w zależności od inicjatywy dowódców. Jedyną nowością jest większy udział walki ogniowej w starciu (co zrozumiałe zważywszy na epokę). Przyjęcie schematu dotyczącego zupełnie innej epoki miało pewne konsekwencje. I nie chodzi tu bynajmniej o dźwięk katapult imitujących odgłos armat. W beta wersji jest to możliwe, w ostatecznej z pewnością zostanie usunięte. Chodzi natomiast o system dowodzenia - dowódcy obu stron zyskują co jakiś czas inicjatywę. Dlatego gra nie rozwija się na zasadzie naprzemiennych ruchów całych armii obu graczy, ale raczej na zasadzie przeplatających się sekwencji aktywności poszczególnych ugrupowań wojsk. Akurat w przypadku wojny secesyjnej sprawdza się to całkiem nieźle (przeciwnie do czasów rydwanów, gdzie nacierano zazwyczaj w całości bądź w przewidywalnych sekwencjach - np. całymi skrzydłami wojsk). Inną kwestią jest zasada tracenia przez oddziały siły w trakcie ruchu w trudnym terenie, podczas walki, w ogniu przeciwnika itp. Tu również sprawdza się to o wiele lepiej, niż w epoce starożytnej. Tam było anachronizmem, w NvS jest po prostu odtworzeniem realnych zmagań obu stron w XIX wieku. Oddziały maszerowały, walczyły, męczyły się i odrabiały straty. Walka była bardziej rozciągnięta w czasie, morale było wyższe, a dowodzenie lepiej zorganizowane - stąd tak realne jest uzupełnianie strat. Dlatego też system punktów siły dobrze się tu sprawdza - a raził w starożytnych bitwach, gdy kawaleria szarżowała, traciła punkty, stawała i odpoczywała, by za chwilę szarżować znowu. Idiotyzm! Widać więc z powyższego, że adaptacja systemu udała się



Nareszcie grafika oddziałów przypomina, że mamy do czynienia z żywymi ludźmi. W poprzednich grach przypominali oni indiańskie totemy.



Wbrew pozorom lasy nieprzesłaniają nam widoczności. By zobaczyć obszary niewidoczne, wystarczy przekręcić widok pola bitwy o 180^0.

KLUCZOWE ELEMENTY POLA WALKI

ARTYLERIA

Artyleria odgrywa dużą rolę w obronie. Potrafi nieźle osłabić przeciwnika ogniem, nim dojdzie do walki wręcz.

DOWÓDCY

Niezwykle istotną rolę odgrywają dowódcy. Ich zadaniem jest pozostawać jak najbliżej własnych jednostek.

ZAOPATRZENIE

Wozy z zaopatrzeniem muszą znajdować się zawsze pod ręką. Bez amunicji nie pomoże najbardziej genialny manewr.

w zupełności. Pozostaje jednak pytanie: czy temat stał się przez to bardziej interesujący?

SCHEMAT GRY

NVS prezentuje możliwość rozegrania 10 bitew (w tym także GETTYSBURG). Każda z bitew oferuje ponadto kilka wariantów historycznych i probablistycznych. W każdej z nich gracz może wcielić się w dowódcę dowolnej ze stron. Oprócz bitew, do rozegrania jest także kampania polegająca prawdopodobnie na rozegraniu ciągu bitew spośród tych dostępnych do rozegrania samodzielnie. Niestety w testowanej wersji opcja kampanii zawieszała się kilkakrotnie. Bitwy są bardzo proste i niezbyt duże. Każda ze stron ma najczęściej kilka, kilkanaście jednostek i od dwóch do dziesięciu dowódców. Powoduje to, że rozgrywki są krótkie, nieskomplikowane taktycznie, a jedyny wysiłek musi być włożony w wyliczenie, który heks warto zająć i kiedy. Przez to gra przypomina na bardzo klasyczną planszówkę, opartą o schemat heksu i tury. Jedyną prawdziwą trudność może powodować konieczność manewrowania dużymi zgrupowaniami (jednostki zajmujące dwa heksy) na niewielkiej przestrzeni. Głupio jest czasami przegrać przez to, że jakiś nasz oddział zaklinował się przypadkowo pośród innych formacji i nie zdążył na pozycję.

TO TYLKO GRA

Ale tak właśnie jest w tej grze. Grze, bo nie jest to symulator. Autorzy nie mieli ambicji wiernego odtwarzania sytuacji sprzed wieku. Raczej starali się nagiąć ją i dosztukować do istniejącego (i pewnie sprzedającego się w USA) systemu gry. Wielbiciele tego schematu będą zachwyceni. Dostaną do ręki grę oferującą prościutki interfejs, niezłą grafikę (zniknęły już toporne kloce figur starożytnych wojowników) żołnierzy i terenu oraz przejrzyste reguły. Ot, coś szybkiego na godzinę przed kolacją. NVS nie jest grą nowatorską. Wprowadzenie zaopatrzenia, zwiększony udział walki ogniowej, możliwość zmiany szyku z kolumny w linię - nie są wystarczającymi przesłankami do stwierdzenia, że jest to nowa jakość w porównaniu z serią GREAT BATTLES OF... I być może gra ta odniesie jakiś sukces na rynku amerykańskim (ten sentyment), ale w Europie ten temat się przejadł.

Dariusz Berger Góralski ■

Krajobrazy są typowe dla ówczesnych Stanów Zjednoczonych. Lasy, krzaki, strumienie, rzeczki i drobne wzgórza z jednej strony ułatwiają obronę, z drugiej strony rozbijają równe linie i utrudniają atak.

Fakty

Gatunek:	strategia
Producent:	Interactive Magic
Dystrybutor:	MarkSoft
Premiera:	styczeń '99
Internet:	www.marksoft.com.pl www.imagicgames.com

PO PROSTU...

zapomnij o nudnych grach,
których opisy
niepotrzebnie
wszystko komplikują

...ZAGRAJ

MAYDAY przywróci Ci radość grania!

Przeżyj chwile triumfu
swoich nielicznych oddziałów
nad przeważającymi siłami wroga.

Realistyczna grafika 3D
i perfekcyjna konstrukcja misji
pokażą Ci, jak powinna wyglądać
strategia czasu rzeczywistego.

- trzy wrogie konfederacje,
- 40 trzymających w napięciu misji,
- izometryczny rzut terenu,
- sekcja naukowa i szpiegowska,
- specjalistyczne wyposażenie
(m. in. broń satelitarna),
- rozdzielczość max. 1024x768.

tel.: (033) 130 318, fax: (033) 130 304, www.topware.pl; *sprzedaż wysyłkowa:* tel.: (0195) 412 739, email: listy@maria.com.pl

MAYDAY

rewelacyjna GRA

super ZABAWA

JoWooD Productions

BORIS GAMES

TopWare INTERACTIVE®

... w sprzedaży już na początku grudnia — tylko 49.95 zł!

Perwersyjna brunetka i twardziel

Sin

Jeden twardziel, karabin maszynowy oraz setki facetów, którzy wkrótce mają dowiedzieć się, jak kwiatki pachną od dołu. A za tym wszystkim stoi ponętna i seksowna panienka w czerwonym, lateksowym ubranku. Jeżeli rozwalimy całą jej ochronę, będziemy mieli okazję do spotkania sam na sam. Zanim jednak znajdziemy czas na małe tete-a-tete, trzeba uratować ludzkość przed zagładą. Cóż, dla takiej kobiety mężczyzna może nawet walczyć o wolność E.T.

Nie ma to, jak wrócić ze szkoły, czy z pracy i trochę pogrzeszyć. Nie, nie w łóżku, ale na komputerze spotykając się z SIN. Setki facetów do eliminacji, a jako nagroda – odjazdowa panienka z figurą Miss World i Miss Uniwersum razem wziętych.

„CZYM GO ZABIŁEŚ? AK 47 – WIESZ, KLASYKA... "

Tak jak Kałach, to klasyka dla wszelkiego rodzaju rewolucjonistów i przestępców, to dla wielu graczy klasyką jest Quake 2. To właśnie engine drugiej części Quake'a (z drobnymi usprawnieniami) został zastosowany w SIN. Od razu warto wspomnieć, że budynki, wnętrza i postacie wyglądają dzięki temu fantastycznie. Jasne jest, że prawdziwą klasę gra pokazuje dopiero na kartach 3D. Zalety dopalaczy wykorzystano na maxa i nie ma co się o tym

Na twarzy tego faceta rozkwitł uśmiech. On wie, że aby go zabić, nie wystarczy zwykły automat.

rozpisywać. Po prostu wizualnie SIN jest dopracowany w każdym calu, ale to nie grafika przesądza o jego popularności.

nide). Narkotyk ten bardzo szybko doprowadza uzależnio-

W niewielu grach typu first person perspective występują tak charakterystyczne postacie, jak Elexis Sinclair i John Blade. Zła kobieta i dobry facet. Co z tego będzie? Może małżeństwo...

"PRZESTRZEGAJ PRAWA! PRAWO TO JA..."

Cała sprawa dzieje się w XXI wieku we Freeport City. Jedna z najpotężniejszych korporacji – SinTEK, kierowana przez tajemniczą Elexis Sinclair, podejrzewana jest o prowadzenie ciemnych interesów związanych z nowym narkotykiem U4 (dyforsanych do śmierci lub zmienia ich w przerażające potwory. Jak to zazwyczaj bywa, policja nie daje sobie rady z tak dobrze zorganizowaną przestępczością i jedynym ratunkiem dla miasta są nowoczesne i zabójczo skuteczne agencje ochrony. Na czele jednej z nich – zwanej Hard-Corps, stoi pułkownik John R. Blade – prawdziwy twardziel, jeden z tych którzy zabijają wzrokiem. Blade wyznaje regułę, że nikt nie załatwi sprawy tak dobrze, jak sam szef. Wyrusza więc samotnie, aby rozwiązać tajemnicę SinTEKu. Wypada tu wspomnieć, że to my wcielamy się w Blade'a, aby siać wśród niewiernych pożogę i śmierć. W kwaterze głównej Hardcorp, Blade'owi asystuje J. C. – młodociany hacker, który do nie jednej sieci się włamał i z nie jednego serwera dane kradł . J. C. zwykle informuje Blade'a o celach misji i komentuje aktualną sytuację. Penetrując sieć komputerową SinTEKu, J. C. służy nieocenioną pomocą w zawirusowywaniu danych. Ziemia XXI wieku tchnie wyraźnie industrialnym klimatem. Place budowy, opuszczone stacje metra, tajemnicze fabryki – to wszystko pokazuje zdegenerowany i zniszczony świat przyszłości zmierzający ku upadkowi.

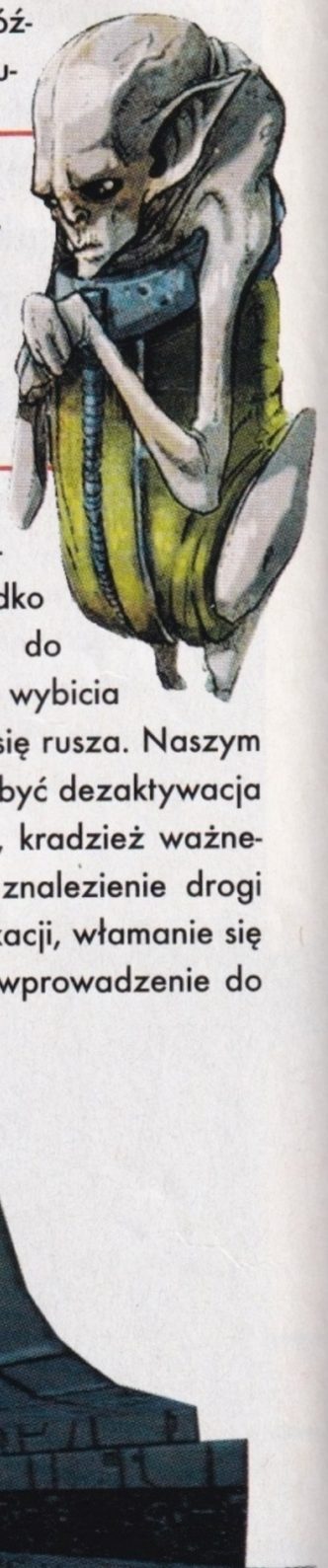
Działko automatyczne z taśmowo podawanymi nabojami. 2000 pocisków na sekundę i temu panu mówimy dobranoc.

„ZA CO SIEDZISZ? ZROBIŁEM KIOSK...”

Zwykle każdy, większy przekręt zaczyna się od obrobienia banku. W końcu na broń, ludzi i łapówki trzeba mieć kasę. Elexis także działa według starych schematów i postanowiła pozbawić waluty największy bank we Freeport City. Banda facetów w kominiarkach wpadła do środka i zrobiła rozróbę. Łatwość, z jaką załatwili całą sprawę, sugeruje, że są profesjonalistami. Podczas oczyszczania sejfu bankowego przez włamywaczy, do akcji wkracza Blade. Nie tyle wkracza, ile wlatuje na śmigłowcu i rozwala z działka typu Vulcan strażników na dachu. Następnie, przez dach opuszcza się na linie, przy okazji pozbawiając jednego z przestępców zawartości głowy. Bank, jak to bank, jest elegancki i monumentalny. Zdecydowanie do tego wystroju nie pasują faceci w czarnych kombinezonach i kominiarkach, którzy straszą biednych kasjerów i sekretarki. Zadanie Blade'a jest jasne. Oczyścić bank z robactwa z karabinami i złapać wtyczkę, która pomaga Elexis. Tak zaczyna się krucjata Blade'a, na końcu której jest sypialnia Elexis.

„ZNAJDĘ CIĘ NA KOŃCU ŚWIATA I ZABIJĘ...”

Droga do Elexis będzie długa i trudna. Bank, to tylko początek. Przyjdzie nam ścigać zmutowanego pracownika banku w tunelach metra, odwiedzimy chemiczne laboratoria SinTEK, przekopiemy ich magazyny. Otworem przed nami stanie tajna fabryka podrasowanych wojowników, platforma wiertnicza, z której Elexis chce wystrzelić bombę atomową, ukryte doki i nieczynne stacje metra. Na końcu droga przez dżunglę poprowadzi nas do willi samej Elexis i jej kwatery głównej. Każdy poziom został zaprojektowany z dbałością o szczegóły. Każdy posiada własną, niepowtarzalną atmosferę. W fabryce biomechów napotkamy ubranych w kitle naukowców, a w podwodnych kanałach płetwonurków uzbrojonych w harpuny. Im dalej zajdziemy, tym przeciwnik jest bardziej inteligentny i lepiej kombinuje. W trakcie przeczesywania tamy Freeport City natkniemy się na snajperów pokrywanych w ciemnych zakamarkach, a z powietrza ostrzela nas rakietami śmigłowiec. Na każdym z poziomów mamy do wykonania kilka zadań. Cele misji dzielą się na te, bez których nie osiągniemy sukcesu i na zadania dodatkowe, których wykonanie pomoże nam w przyszłości. Tak, tak. Jeżeli przykładowo w dżungli nie wykończymy obsady jednego z posterunków, to prędzej, czy później będziemy musieli tam wrócić i zrobić co trzeba. Cel misji rzadko sprowadza się do bezmyślnego wybicia wszystkiego, co się rusza. Naszym zadaniem może być dezaktywacja systemu ochrony, kradzież ważnego przedmiotu, znalezienie drogi do określonej lokacji, włamanie się do komputera i wprowadzenie do



Świat według Elexis powinien być zamieszkany tylko przez mutanty podporządkowane bezwzględnie jej woli.

systemu wirusa, czy wreszcie wyłączenie urządzeń, które mają pomóc Elexis w jej zamierzeniach. Aby wejść do szczególnie strzeżonych pomieszczeń, trzeba dezaktywować system ochronny. Zwykle robi się to poprzez znalezienie serwera sterującego ochroną budynku i programowe wyłączenie. Czasami trzeba jednak znać hasło i imię szefa ochrony. Tu niezbędne jest przeszukanie całej sieci komputerów i zdobycie informacji samemu. Podstawowym elementem ochronnym korporacji SinTEK są zaawansowane systemy alarmowe, połączone z siecią kamer i czujników we wszystkich budynkach. Jeżeli Blade'a zauważy jakiś pracownik, natychmiast włączy alarm, co poskutkuje wysypaniem się na korytarze całej masy uzbrojonych facetów, którzy tylko czekają, aby kogoś ustrzelić. Przy okazji aktywują się automatyczne działka, umieszczone w szczególnie kluczowych miejscach, jak np. przed wejściem do windy, czy w pokojach zarządu. Aby uniknąć niepotrzebnego rozgłosu, trzeba zabijać tak szybko, aby taki „bohater" nie zdążył dopaść włącznika alarmu. W większości misji, jeżeli uda nam się osiągnąć cel bez włączenia alarmu, zalicza nam się wykonanie dodatkowych celów misji.

„MASZ PRZYJACIÓŁ? NIE, WSZYSTKICH POZABIJAŁEM..."

Droga do sukcesu nie zawsze musi być usłana ciałami tych, których napotkamy. Na przykład w banku dodatkowym zadaniem jest uratowanie zakładników przed śmiercią z rąk włamywaczy. Polega to na tym, że podchodzimy do takiego

Podczas podwodnych misji dostajemy na wyposażenie harpun. Także przeciwnik poluje na nas strzelając co chwila stalowymi grotami.

GRZESZNY TRÓJKĄT

ELEXIS SINCLAIR

Szefowa SinTEK. Doktor biologii i genetyki. Inteligentna i bezwzględna kobieta, która za cel postawiła sobie zmienić porządek świata, w którym żyje. Opracowała nowe metody zmian w kodzie genetycznym człowieka. W jej tajnych laboratoriach prowadzi się doświadczenia na żywych eksponatach, zamieniając je w bezmyślne mutanty. Wróg numer jeden, a zarazem najbardziej pociągająca kobieta na świecie.

JOHN R. BLADE

Specjalista od broni krótkiej i długiej. Wyszkolony w różnych technikach walki wręcz. Szef HardCorps. Po prostu twardziel. Bardzo często sam uczestniczy w akcjach agencji pilnując, aby zadanie było w 100% procentach wykonane. Konflikt z SinTEKiem traktuje jako sprawę osobistą. Zwłaszcza że, nie ma co ukrywać, Elexis zrobiła na nim wrażenie. Do końca nie wie, czy trzymając ją na muszce zdolny będzie do eliminacji pięknej brunetki.

J.C.

21 letni hacker, który dostał się do HardCorp przez przypadek. Został przyłapany na próbie włamania do tamtejszej sieci. Blade zorientował się, jak wysokie są umiejętności młodego chłopaka i zrobił go szefem Wydziału Informacji HardCorps. J. C. specjalizuje się w infiltracji różnego rodzaju sieci komputerowych i zarazem w technikach zabezpieczania danych elektronicznych. Podczas akcji asystuje Blade'owi z kwatery głównej.

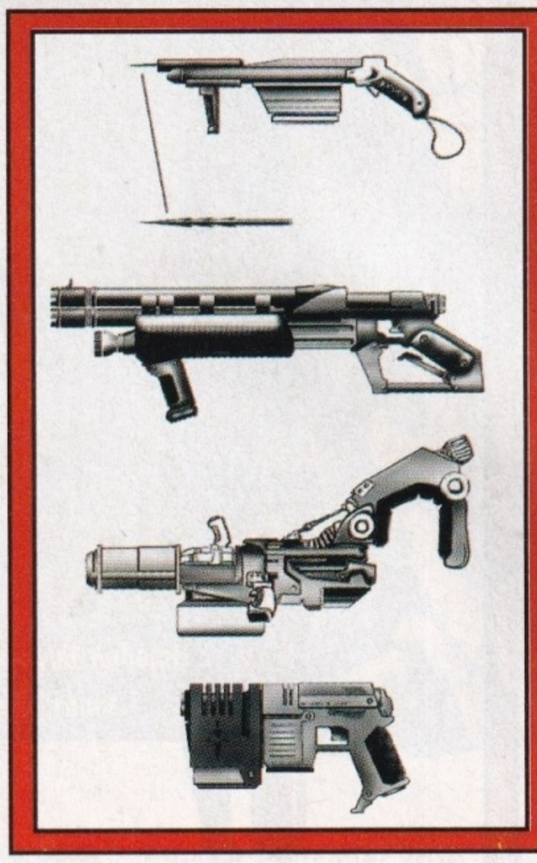
biednego kasjera i zamiast zabijać go, mówimy mu, aby spadał na chatę. Przykładowo, tropiąc wojowników SinTEKu w kanałach, możemy dowiedzieć się o kierunku ich ucieczki od bezdomnych koczujących przy wejściu. Kiedy indziej, w pogoni za zmutowanym facetem z banku, musimy zabić go jeszcze zanim zmasakruje pasażerów czekających na metro.

„BO TO ZŁA KOBIETA BYŁA..."

Nie ma co ukrywać, że charakter Elexis jest trudny. Nawet sam John Blade wydaje się mieć przy niej mentalność kalafiora. Ta kobieta jest tak intrygująca, że trudno jej się oprzeć. W pogoni za tą szaloną dziewczyną odwiedzamy jej posiadłość i zdecydowanie najciekawszą jej częścią jest sypialnia. Wielkie owalne łóżko, zestaw stereo o wielkości szafy grającej, przyćmione światło, a przed drzwiami stoi całkiem zgrabna rzeźba penisa. Nie bez znaczenia jest także sposób, w jaki się ubiera nasza seksbomba. Jej standardowy bojowy strój, to czerwone, obcisłe ubranie lateksowe nie pozostawiające za dużo naszej wyobraźni. Być może jednak, jest to dobra strategia, bo gdy jakiś facet się za bardzo zapatrzy, to następne, co zobaczy, to wielką dziurę zamiast serca – takie barwy ochronne, czy co innego. Z drugiej strony Elexis, to nie tylko ponęt-

W Internecie jest dostępny 18 megabajtowy patch do Sin, poprawiający szybkość ładowania i eliminujący bugi z pierwszej wersji.

PRZYKŁADY BRONI

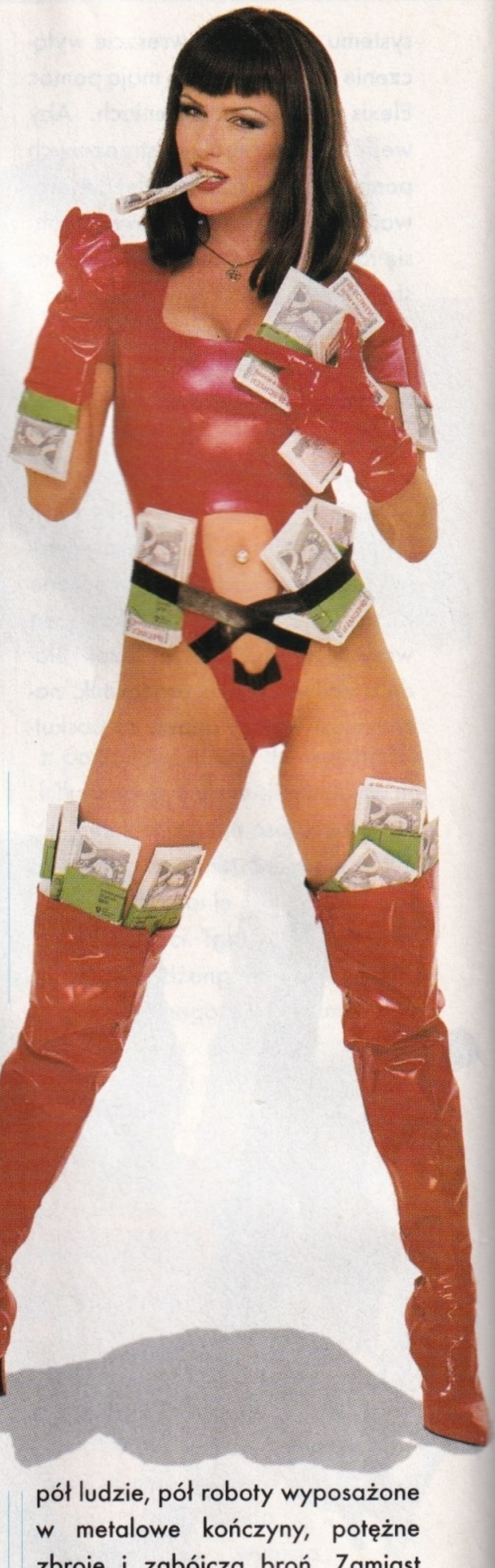


Harpoon Spear Gun
Dostępny tylko w misjach podwodnych. Strzela stalowymi grotami, które przebijają najtwardsze zbroje.

ROK-12 Shotgun
Specjalnie zmodyfikowany shotgun na potrzeby walk ulicznych. Najlepiej strzelać z bliska. Zostają tylko nogi.

Wyrzutnia rakiet
Ciężka broń na twardych przeciwników. Dwie rakiety i nic nie ma prawa zostać na nogach.

Magnum L2-357
Podstawowa broń krótka. Na początek może i dobra, ale twardszych przeciwników nie ruszy.



ne ciało. W tej główce kryje się chory i wykręcony, ale za to niesamowicie inteligentny, umysł. Bezwzględnie i z zimną konsekwencją prowadzi ona swoją organizację ku dominacji nad światem.

„CO Z NIMI ZROBISZ? POZABIJAM ICH..."

Ooprócz samej grafiki, w grach tego typu liczy się przyjemność z pozbawiania życia „złych facetów". Gracze są już tak rozpieszczeni, że nie wystarcza im trup padający zwyczajnie na ziemię. Delikwent po przyjęciu serii z automatu na klatę, musi elegancko się zalać krwią, zacharczeć, drgnąć, paść na ziemię, poczołgać się jeszcze trochę i wtedy dopiero może wyzionąć ducha. W Sin szczególnie poważnie potraktowano sprawę ubytku krwi w czasie, gdy ciało ofiary zostaje podziurawione kulami. Nie dość, że taki facet zaleje się krwią, to jeszcze można go ostrzelać, gdy już leży na ziemi. W takim wypadku na około jego zwłok pojawia się, odpowiednia do zadanych ran, ilość płynów ustrojowych. Wróćmy jednak do reakcji ofiary na strzały. Jeżeli uda nam się kogoś trafić prosto między oczy, to w większości przypadków kopnie w kalendarz od jednego strzału, z twarzową dziurą na czole. W razie, gdy wybraniec losu stoi pod ścianą i dostanie kulę w łeb, jego inteligencja znajdzie się w całej swej okazałości na ścianie, w postaci wielkiej czerwonej plamy. Generalnie na swojej drodze do Elexis, Blade napotka całe zgraje przeciwników najróżniejszego rodzaju. Na początku, będą to zwykli faceci od mokrej roboty – takie chodzące mięso wyposażone w automat. Później będzie trochę gorzej. Zwłaszcza, jak odwiedzimy fabrykę biomechów. Tam na porządku dziennym będą pół ludzie, pół roboty wyposażone w metalowe kończyny, potężne zbroje i zabójczą broń. Zamiast zwykłych automatów, w ruch idą wyrzutnie rakiet i granatów. Normalnie szał ciał i uprzęży. Taki podrasowany przeciwnik jest już trud-

Na celowniku sama Elexis Sinclair. Tym razem w seksownym, czarnym obcisłym kostiumie. Aż żal strzelać.

Tama w Freeport City. Śmigłowiec SinTEKu wspomaga garnizon przed naszym atakiem. Nic to, seria z automatu i te latadło można spisać na żyletki.

Big Boss, którego spotykamy na końcu rozgrywki. Coś w rodzaju bodyguarda dla Elexis. Po jego śmierci ponętna brunetka należy w całości do nas.

niejszy do zabicia i taktyka brutalnego strzelania nic tu nie da. Najlepiej takiego ostrzelać i ukryć się za rogiem. Sztuczkę można powtórzyć kilka razy. Faceta albo szlag trafi z nerwów, albo nie przetrawi takiej ilości ołowiu, jaką go poczęstujemy. Na platformie wiertniczej lub w kanałach poznamy bliżej robotników z wielkim kluczem francuskim w dłoni. Nie można takiego twardziela dopuścić w swoje pobliże, bo kilka ciosów kluczem i leżymy. Parę strzałów z daleka, seria w nogi, w korpus, na do widzenia między oczy i po sprawie.

„ZABIJĘ ICH GOŁYMI RĘKAMI, JAK BĘDĘ MUSIAŁ...“

Aby skutecznie eliminować lokalne przeludnienie, Blade ma do dyspozycji cały arsenał. Poczynając od podrasowanego Magnum, shotguna, automatu, a kończąc na wyrzutni rakiet. Są też bronie niekonwencjonalne, jak coś, co razi przeciwnika prądem, wyrzutnia granatów, strzelba snajperska (jeden, dwa strzały z dużej odległości i koleś wywija orła) i wreszcie harpun, który przydaje się tylko w misjach podwodnych. Bronie masowe, jak wyrzutnie granatów, czy rakiet można używać, ale wydaje się to pójściem na łatwiznę. Poza tym, jeżeli odpalimy rakietę w kogoś z bliskiej odległości, i z nas może zostać kupa kurzu na podłodze. Chyba najbardziej popularnym narzędziem zabijania będzie karabin maszynowy z taśmowo podawanymi nabojami. Prawdziwe cudo. Jakieś 2000 nabojów na minutę i nie trzeba specjalnie celować między oczy – i tak z twarzy nic nie zostanie.

„..., SŁYSZYSZ? TO ŚMIERĆ ŚPIEWA I PUKA DO DRZWI...“

Bez dobrej muzyki i efektów dźwiękowych, praktycznie nie może obyć się już żadna gra, która chce pretendować do miana najlepszej. Na tym polu SIN zdecydowanie ma się czym pochwalić. Same efekty, jak krzyki zabijanych przeciwników, czy rozmowy strażników komentujących naszą działalność i przechwalających się, czego to nam nie zrobią, jak nas spotkają, robią ogromne wrażenie. Ale to nie one oddają prawdziwą atmosferę gry. Prawdziwym majstersztykiem w SIN jest muzyka. Industrialna, z szaleńczymi kawałkami, odpowiednio dobrana do każdego poziomu. To właśnie ona nastraja nas do tego szarego, zgniłego świata przepełnionego szaleństwem i śmiercią.

„I CO? NIE ZOSTAŁ KAMIEŃ NA KAMIENIU...“

Czy SIN przy takich hitach, jak Blood 2 i Half-Life zdoła się obronić? Zdecydowanie tak. Jeżeli ktoś chce się podejmować oceny tej gry, musi bezwzględnie przejść przynajmniej 10 misji. Dopiero, jak zobaczycie całość i wczujecie się w historię, naprawdę docenicie SINa. Co by nie mówić, jest to ciągle engine starego, dobrego Quake 2 i właściwie nie ma tu żadnych innowacji. Co z tego? Nic. Okazuje się, że gra może stać się hitem tylko dzięki atmosferze, która przyciąga nas na długie godziny do komputera. Poza tym przyjemności zabijania i grzeszenia niewiele rzeczy jest w stanie zastąpić. ■

Von Radkovitsch

Nasza ocena 89%

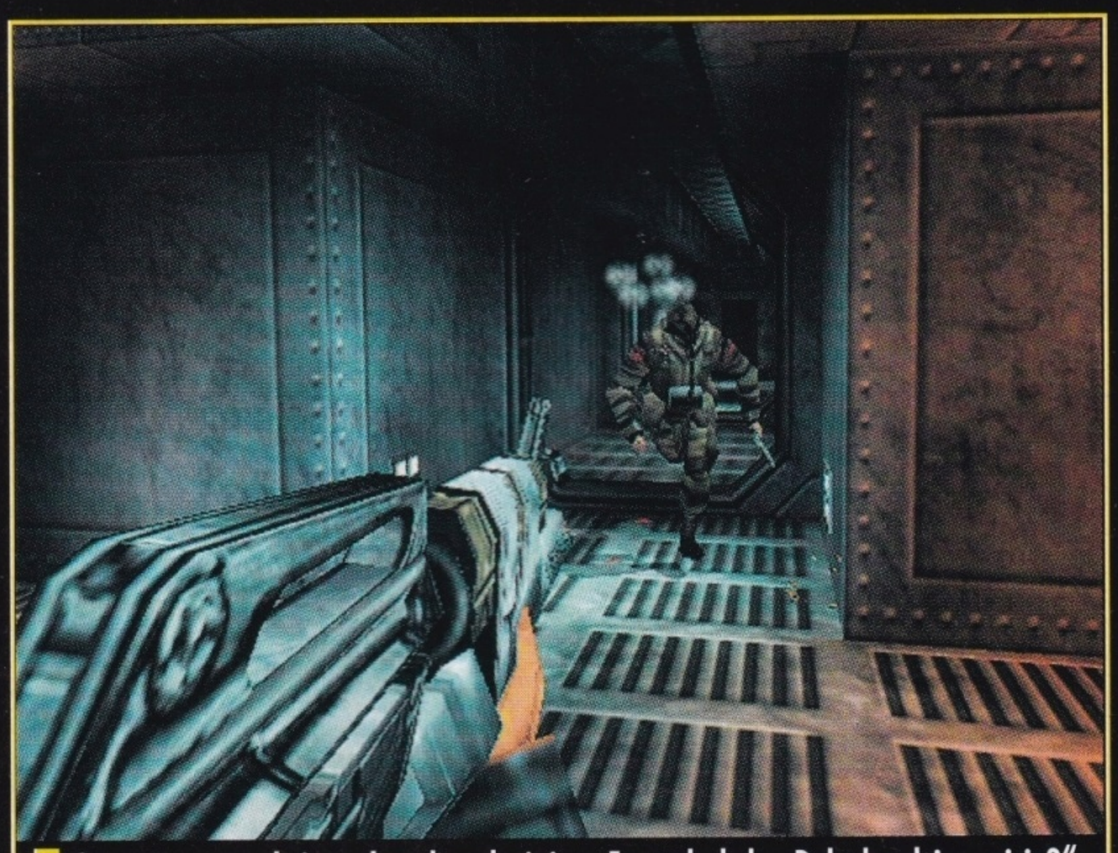
Producent:	Activision
Dystrybutor:	LEM
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	155,00 zł
Wymagania:	Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

Zaspokój swoją żądzę krwi!

Blood 2: The Chosen

Krew - płyn ustrojowy, złożony w 55% z płynnego osocza oraz z zawieszonych w nim krwinek. Barwa czerwona. Jaśniejsza gdy jest utleniona i wypływa z płuc, ciemniejsza gdy cieknie z wnętrzności, a bardzo gęsta, gdy jest zmieszana z mózgiem. Nie wierzysz, sprawdź. Oto nadszedł krwawy kataklizm: Blood 2 - The Chosen.

W 1997 roku pojawił się Blood. Był krwawy, brutalny i... śmieszno - straszny. To były jego zalety. A wad - niedopracowanej grafiki i bardzo, bardzo naciąganej fabuły - właściwie nikt już nie pamięta. Gra zdobyła wielu zagorzałych wielbicieli. Tak więc, firma Monolith postanowiła wydać drugą część. I dobrze się stało – wreszcie świeże, krwiste mięso na stole. Blood 2 rozpoczyna się w 2028 roku, sto lat po wydarzeniach z pierwszej części. Caleb po zabiciu Thernoboga - bóstwa okultystów Cabal - został ich najbardziej znienawidzonym wrogiem. Przez lata przemierzał świat, by znaleźć spokój. Na próżno. Wyznawcy kultu nie marnowali bowiem czasu. W ciągu kilku dziesięcioleci stworzyli bardzo prężną korporację, dbającą o interesy całej, żądnej krwi społeczności. Jej macki dotarły wszędzie. I przez cały czas pamiętali o wrogu publicznym numer 1. Jego śmierć miała umożliwić połączenie lidera Kultu – Gideona z duchem Thernoboga. Tak miała się dokonać siedemnasta inkarnacja Boga Krwi. W tym momencie do akcji wkraczasz Ty - Caleb. Oczywiście można wybrać jeszcze inne postacie z pośród Trzech Wybranych, ożywionych ofiar Thernoboga. Są to Ophelia, Gabriella i Ishmael, ale zapewniam, że gra wkurzonym Wielkim Zdrajcą sprawia najwięcej przyjemności.



Ostatnią rzeczą, którą usłyszał rozdrażniony Fanatyk, było „Dokąd pędzisz, misiu?", po czym jego uszy znalazły się na suficie.

GOOD. BAD. I'M THE GUY WITH THE GUN

Gra składa się z czterech epizodów. Każdy złożony jest z kilkunastu części. Większość z nich przerywana jest krótkimi animacjami,

„Często się zastanawiam nad sensem życia i widzę krew. Krew bezbronnych, bezradnych... Wszędzie dookoła krew. Lubię to. Dlatego to ja wymierzam sprawiedliwość, gdyż krew to oczyszczenie...“

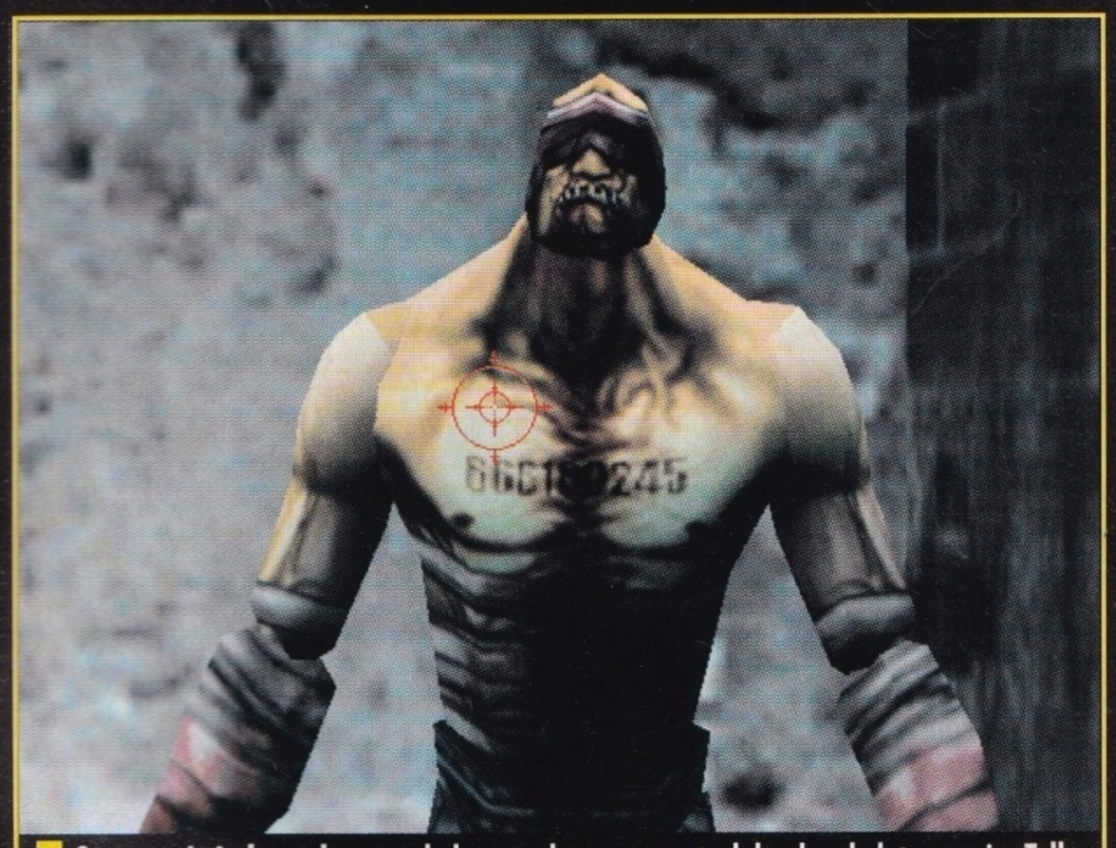
Caleb

Zabawy z zapałkami bywają bardzo niebezpieczne... My name is Match. Fire Match, so light my fire... & enjoy yourself.

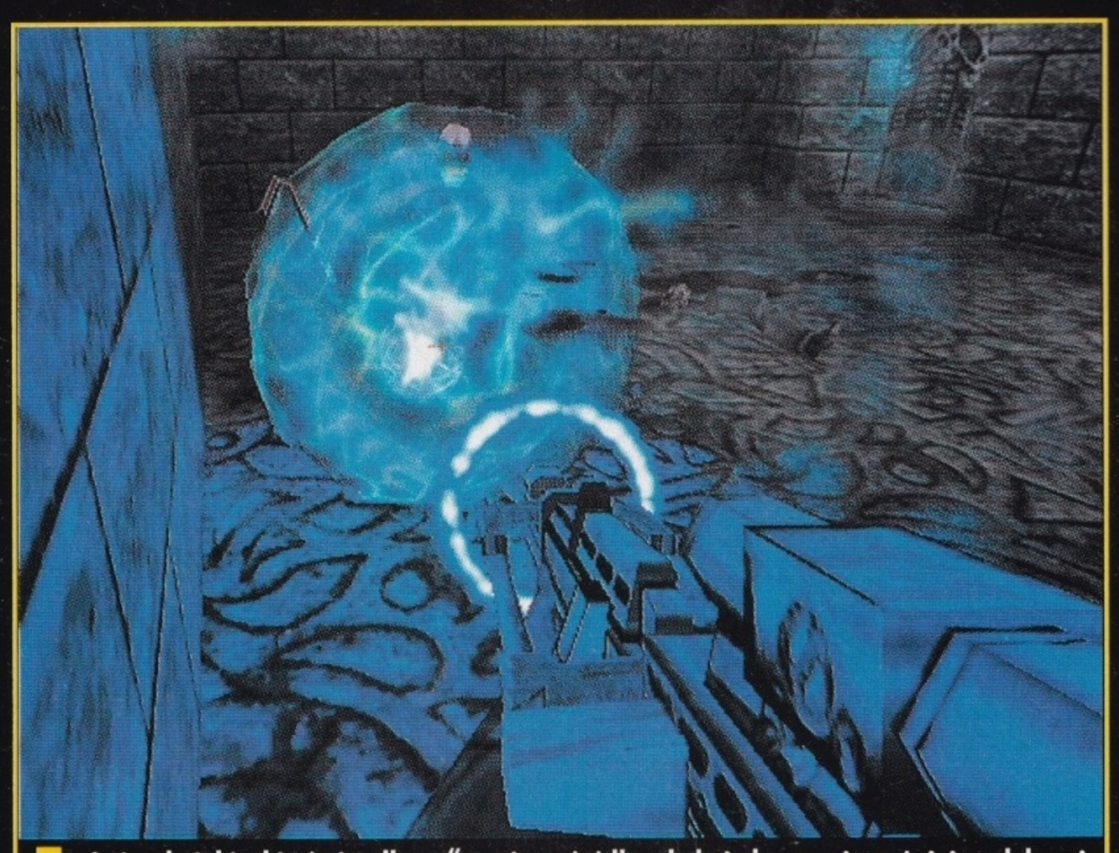
ukazującymi rozwijającą się intrygę. W zależności od postaci, którą gramy, filmiki się zmieniają. Dlatego, aby poznać całą historię, warto jest ukończyć grę wszystkimi czterema bohaterami. Początek jest bardzo łatwy. Znajdujesz się w pędzącym wagonie metra. Na razie masz nóż i poczciwą Berettę. Niby niewiele, ale krew wkrótce zacznie spływać ze ścian... Mówię prawdę, wszystko - mózgi, oderwane kończyny, roztrzaskane głowy - wygląda naprawdę bardzo realistycznie. Zresztą grafika dech zapiera. Dwanaście godzin gry non stop, a me oczy były tej samej barwy co posoka na suficie.

BLOODY EFFECTS

Twórcy gry naprawdę dopięli swego. Ona po prostu powala. Trafieni ludzie padają w konwulsjach na ziemię, wiją się z bólu, chwytają za gardła. Z ran tryska krew. Albo płynie strumieniami. Okazuje się, że tak jak wiele jest sposobów zabijania, tak wiele jest możliwości wykrwawienia się. Jeżeli strzela się w nogi można być pewnym, że wykończenie kolesia potrwa dłużej. Znacznie szybciej jest kogoś „zneutralizować” strzałami w korpus, ale zdecydowanie najskuteczniej prosto między oczy. Trafiony w ramię wróg chwyta się za nie, postrzelony w kostkę podskakuje na jednej nodze. Poważnie ranni słaniają się, a jednak nadal walczą. Przeciwnicy, o dziwo, chcą przetrwać. Chowają się za drzwiami, kucają. Największe wrażenie zrobiły na mnie specjalne jednostki CabalCo. Kolesie ubrani w mundury, z maskami przeciwgazowymi na twarzach i krzyczący: „Come on! We won't hurt you!”. Padają na wznak, robią przewroty przez bark, kucają, wstają i biegną – cały czas strzelając. W momencie, gdy zostaną poważnie ranni, osuwają się na kolana i... odbezpieczają granat, z którym rzucają się na ciebie. Fanatyzm religijny trzeciego stopnia ze śpiewem na ustach. Inni szukają lepszej drogi i zachodzą cię od tyłu. Zombie, gdy nie widzi kto do niego strzela, drapie się w brodę, rozgląda i nasłuchuje. Aż do samej śmierci. Czasami przeciwnicy wpadają w szał i wzajemnie się mordują. Byłem świadkiem sceny, gdy jeden ze strażników trafił niechcący innego, stojącego z przodu. Ten odwrócił się i wygarnął ze swego Assault Rifle pozostałym. Po czym z krzykiem „Oh God!” padł na kolana i popełnił samobójstwo. Innym razem położyłem trupem kilku Fanatyków i odetchnąłem z ulgą... Raptem usłyszałem strzelaninę piętro niżej. Zbiegłem na dół i oczom mym ukazała się prawdziwa jatka. Całe pomieszczenie było zasłane trupami. Na środku stał odwrócony do mnie plecami (?) posilający się głośno Shikari. Odbezpieczyłem dwa obrzyny i... po robocie. Wszyscy Obcy zawsze atakują ludzi. Można to wykorzystać i poczekać, aż Shika-



Szczery uśmiech, opalona muskulatura, słuszny wzrost - dobry kandydat na męża. Tylko co powie teściowa?



„I ujrzał niebieskie światełko...” – a jego źródłem była jedna z najpotężniejszych broni - Tesla Cannon.

Zawlekli mnie na salę, amputowali nogi i to bez znieczulenia... A chciałem tylko wyrwać ząb... szóstkę... Denerwuje mnie taki brak szacunku dla pacjenta.

NARZĘDZIA KATA

Nóż - używany tylko w bezpośrednim starciu. Ostra zabawka dobra na cywili i słabiej uzbrojonych wrogów.

Voodoo Doll - laleczka, którą kłujesz gdzie popadnie. Śmieszna zabawka.

The Orb - kula z wiertłami. Wwiercają się one w twarz ofiary, przesuwają w rózne strony, po czym kula wybucha. Nieludzkie narzędzie szalonego dentysty.

Beretta, 9 mm - broń średniego zasięgu, o małej skuteczności i celności. Po włączeniu drugiego trybu jest półautomatyczna. Można strzelać z dwóch naraz.

Flare Gun - pistolet sygnalizacyjny. Gdy się kogoś trafi, bardzo efektownie płonie. Na początku na różowo. Potem już normalnie.

Shotgun Sawed - Off - niezła broń krótkiego zasięgu. Można strzelać z dwóch obrzynów naraz. W drugim trybie strzela się dwoma nabojami. Minusem jest długi czas ładowania.

Howitzer - potężne narzędzie zniszczenia. Strzela dużymi granatami. Coś w rodzaju podręcznej artylerii.

M-16 Assault Rifle - niezwykle silna broń średniego zasięgu. Włączając drugi tryb można strzelać granatami.

Minigun - najpotężniejsze narzędzie walki. Łączy dużą siłę ognia z wielkimi zniszczeniami. Wadą jest duże zużycie amunicji. Ale po jednej serii nikt nie ma prawa wstać. Jak by to powiedział Caleb - everybody dies.

Napalm Launcher - jak już nazwa wskazuje, strzela kapsułami z napalmem. Trzeba uważać, żeby jej nie używać w zamkniętych, małych pomieszczeniach. Brutalna broń dla brutali i damskich bokserów.

50 BMG Sniper Rifle - bardzo skuteczna broń dalekiego zasięgu. Charakteryzuje się dużą siłą rażenia. Po wciśnięciu „x" patrzymy przez lunetę. Jeden celny strzał i szczątki ofiary fruwają w powietrzu. Moja ulubiona zabawka.

TW-X59 Tesla Cannon - silna broń elektryczna. W drugim trybie powoduje wielką energetyczną eksplozję. Aż mury drżą, a tynk sypie się z sufitów.

Death Ray - broń używana przez elitarne oddziały CabalCo. Charakteryzuje się silnym strumieniem ognia.

Insect-A-Cutioner - spray w aerozolu, wykorzystujący produkowany przez CabalCo środek owadobójczy. Bardzo toksyczny. Można go używać jako miotacz ognia.

Singularity Generator - produkuje małe czarne dziury. Co one robią? Wciągają do środka.

Mac - 10 Sub Machine - jest szybkostrzelny, ale mało skuteczny.

Większość opisywanych broni ma drugą funkcję. Można ją uzyskać naciskając klawisz „x"

Znów pojawiła się brama do innego wymiaru. Z tamtąd właśnie pochodzą wszystkie paskudztwa.

ri rozprawi się z wrogami, po czym osłabionego walką dobić. Zresztą są to naprawdę wspaniali wojownicy. Potrafią skakać i ukrywać się. Nie wiadomo jak i skąd znajdą się za naszymi plecami. Albo z wrzaskiem spadną na głowę. Z dystansu atakują strugami zielonej, żrącej cieczy, zaś w bezpośredniej walce używają kłów, pazurów, kolców i reszty dobrodziejstw, którymi sowicie obdarzyła je Matka Natura.

BLOODY PLACES

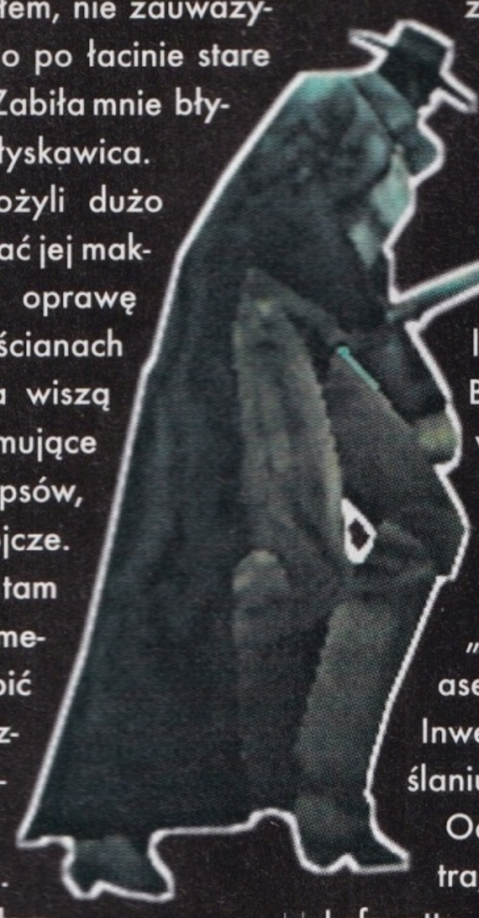
Inną ważną sprawą są lokacje. Są naprawdę śliczne. Największe wrażenie zrobiła na mnie Katedra. Mrok, gotyckie sklepienia, witraże. Lecz co to za dziwne refleksy na posadzkach? To blask błyskawic przenikający przez różnokolorowe szkło i padający na kamień milionami barw. Wybiegłem przed budowlę, spojrzałem na niebo. Pędzące chmury, pioruny uderzające w znajdujące się nieopodal wieżowce. Słyszałem grzmoty, szmer deszczu i odgłosy zbliżającej się nawałnicy. Wbiegłem z powrotem do środka, w półmrok. Dopłynął do mnie śpiew kościelnego chóru, a burza cały czas pomrukiwała

„Krew jest wszędzie, na podłogach, na ścianach i sufitach. Lepi się do moich butów, ale jest moim przeznaczeniem. Godzę się na to..."

Caleb

Ważne, że próbuje... Wyrwij wreszcie bracie tą zawleczkę i walcz jak mężczyzna! Nudzisz mnie! Chociaż wstań...

w oddali. Zginąłem, nie zauważyłem szepczącego po łacinie stare zaklęcia maga. Zabiła mnie błyskawica. Jego błyskawica. Twórcy gry włożyli dużo wysiłku aby nadać jej maksymalnie dobrą oprawę graficzną. Na ścianach wagonów metra wiszą plakaty reklamujące pokarm dla psów, środki owadobójcze. Znajduje się tam również plan metra, rady co zrobić w razie niebezpieczeństwa, zakazy używania broni... Hm... Chyba je złamałem. Wielokrotnie. Na ścianach są jeszcze ślady po kulach, stosy łusek leżą na podłodze, a z ławek spływa krew... Cóż, „Another day, another corps. Another reason..." Tak przynajmniej zaczął nucić Caleb w chwili, gdy strzelając z dwóch Berett jednocześnie rozwaliłem trzech strażników i cywila. Skąd wiem, że to był cywil? Ponieważ krzyczał: „Don't shoot me. Please..." (Heh).



Inwencja autorów w wymyślaniu lokacji nie ma granic. Od wspomnianego już metra, przez piękne Muzeum Lafayetta, aż do statku kosmicznego. Po drodze można zobaczyć straszne laboratorium CabalCo -

Idę, patrzę, a tu znowu pełna pralka... Jednak dobra gospodyni zawsze sobie poradzi nawet z najgorszymi plamami!

Jak ja nie znoszę ciemnoty i chłopaków z pałkami... Zaraz cię oświecę!

NASI LUDZIE

Caleb - „zbyt uparty, by przestać, zbyt głupi, by zginąć". Mordercza postać. Gdy wpada do pomieszczenia, nikt nie ma prawa ocaleć. Posługuje się głównie bronią palną. Magia nie jest jego mocną stroną. Był kiedyś członkiem Cabal, ale po zniszczeniu 16 inkarnacji Thernoboga jest największym wrogiem Kultu.

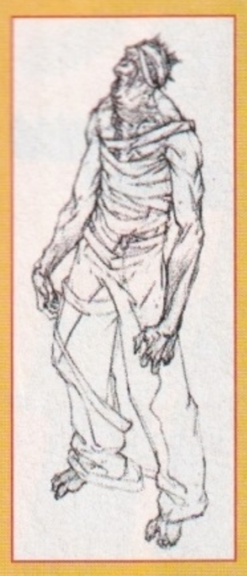
Ophelia - zimna i okrutna kobieta. Jest postacią uniwersalną. Pojawia się znienacka, zabija jak duch i znika. Jej ulubiona bronią jest 50 BMG Sniper Rifle. Została ożywiona by zniszczyć Gideona.

Ishmael - opanowany, bardzo inteligentny i bezlitosny mężczyzna. Jego główną bronią jest czarna magia. Ofiary giną w przerażający sposób. Brrr..

Gabriella - chodząca broń. Jest prawdziwą wojowniczką. Łączy doskonałe wyszkolenie ze znajomością magii.

ONI: Inny wymiar

Bone Leech - są to małe, robakopodobne stworzenia. Przysysają się do twarzy ofiar i po pewnym czasie przekształcają je w bardziej rozwinięte istoty.



Soul Drudge - jest to zainfekowany przez Bone Leech człowiek. Posiada normalne ciało, system nerwowy lecz jest pozbawiony mózgu. Posługuje się tylko bronią ręczną - siekierą, kijem. Potrafi odczuwać ból i walczyć z większą skutecznością niż człowiek, ale jest cały czas kontrolowany. Idzie na śmierć nie zastanawiając się nad tym. W bezpośrednim starciu jest bardzo groźny. Pospolity zombie.

Drudge Lord - wyższa forma Soup Drudge. Jest większy, silniejszy i wyposażony w metalowe tarcze do ochrony spoczywającego w środku Obcego. Atakuje wszystkie żywe jednostki. Współpracuje z Soul Drudges.

Drudge Priest - silne jednostki z dużymi zdolnościami magicznymi. Mało o nich wiadomo.

Shikari - atakują tylko wtedy, gdy są głodne, lub gdy ktoś przeszkadza im w pożywianiu się. Są doskonałymi wojownikami.

O nie, kochani, nie... To wcale nie jest wieszak na ubrania. To Obcy! Rozpoczynamy decydujące starcie... Everybody rock'n'roll!

Jak zorganizować przyjęcie dla 15 osób? Ano wyjmujemy mięso z chłodni, szatkujemy, doprawiamy do smaku i podajemy na ciepło...

W luku jest cicho, w luku jest pięknie... Tylko ktoś ciągle lepi się do butów! Odczep się, koleś!

miejsce w którym przeprowadza się testy na ludziach. Na stołach leżą porżnięte, beznogie i cały czas żywe „kadłubki". Dookoła krzątają się szaleni naukowcy. W wielkich kadziach pływają zwłoki, a w chłodniach z otwartych szuflad wystają nogi zmarłych. Wszystko to pod ochroną sprawnych i czujnych Fanatyków. Po pewnym czasie, gdy udało mi się dokonać znacznych zniszczeń, z głośników popłynął zdenerwowany, kobiecy głos ostrzegający przed bardzo niebezpiecznym i uzbrojonym napastnikiem. W tym momencie ochrona laboratoriów rzuciła się za mną w pościg. To robi wrażenie.

BLOODY, DIRTY HUMOUR

Dla pierwszej części Blooda charakterystyczny był czarny humor. Wypowiedzi Caleba żywo przypominały kwestie wypowiadane przez Duke'a. Nie inaczej jest w drugiej części. Biegając po kolejnych lokacjach można natknąć się na zakrwawioną pralkę wirnikową, (Frania?) z której wystają czyjeś nogi. Można znaleźć pokój z plakatem „I love Skaarj" i czaszkami Obcych na ścianach. W innym pomieszczeniu wisi znany z Archiwum X „I want to believe". Podczas walki Caleb wygłasza

Przepis na koktajl BLOOD 2: „Wziąć kilkaset litrów krwi, dziesięć kilo świeżych mózgów, kilka nerek i wątrób. To wszystko wrzucić do jednego gara, porządnie zamieszać i podgrzać na wolnym ogniu. Podawać z cytryną. Sukces gwarantowany..."

Bloody Barman

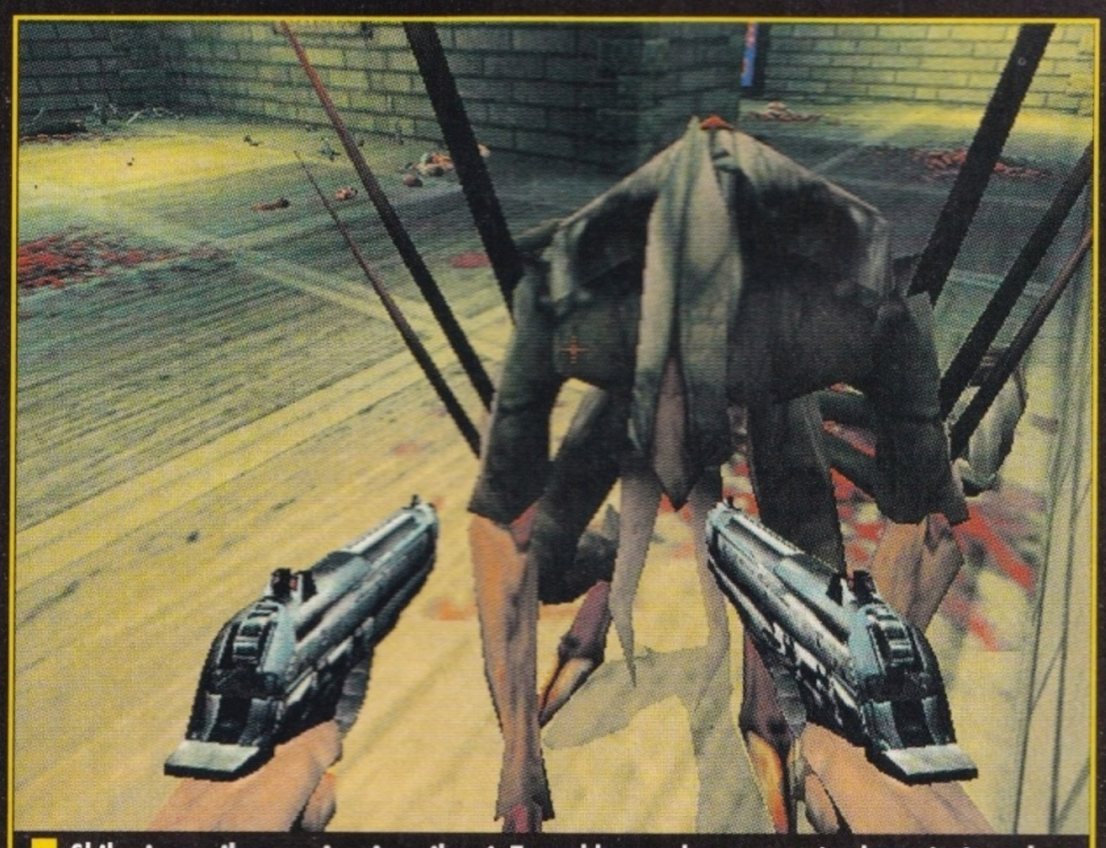
ONI: CabalCo

Okultyści - niegdyś wojownicy, teraz spokojni członkowie społeczności. Posługują się prostą bronią ręczną. Są niezbyt inteligentni, ale rekrutują się z nich inne, doskonale wyszkolone jednostki.

Fanatycy - specjalne oddziały CabalCo. Dobrze uzbrojeni i wyszkoleni. Mają szybki czas reakcji. Czasami wpadają w szał i rzucają się z granatem bądź atakują towarzyszy.

Zealoci - tylko niektórzy członkowie Cabal mają zaszczyt nimi zostać. Jeżeli go już dostąpią, biorą udział w skomplikowanym treningu. Zazwyczaj towarzyszą Fanatykom, by wspomagać ich bronią dużego zasięgu, leczyć i bronić.

Prophets - bardzo inteligentni. Jest to elita elit, służąca do ochrony szczególnie ważnych ośrodków.



Shikari są najlepszymi wojownikami. Teraz klęczy, ale zaraz może skoczyć mi na plecy. Naprawdę przypomina to pojedynek Arniego z Predatorem...

krótkie, ale barwne teksty. Gdy ginie jakiś strażnik zdarza mu się powiedzieć: „I'll teach you baby", bądź też sardonicznie zarechotać. Naprawdę bomba. Jeśli ktoś cię trafi usłyszysz stłumione: „Auu, that's hurt". Czasami, gdy zadzwoni telefon, podnosisz słuchawkę i słyszysz męski, zniewieściały głos proszący kogoś o sprawdzenie męskiej toalety. Innym razem jakaś kobieta pyta się, czy chciałeś kiedyś być bohaterem gier komputerowych. W laboratorium chemicznym od czasu do czasu wzywają doktor Coleman, bo w portierni czeka zdenerwowany chłopak... Te wszystkie elementy tworzą niesamowity klimat. Krew leje się dookoła gęstą rzeką, a ty masz ochotę się śmiać do upadłego.

BLOODY MUSIC

Muzyka i dźwięki współtworzą klimat gry. Podczas walki towarzyszy nam ostre industrialne techno, huk wystrzałów z broni konwencjonalnej, wybuchy granatów, syk ognia, jęki umierających w męczarniach, śmiech triumfujących. Gdy jest już po wszystkim, słychać jedynie nasze kroki, dźwięki policyjnych syren, miauczenie kota, chlupot wody. W fabryce łomoczą urządzenia, syczy para wodna wydobywająca się z elewatorów i turbin. Gdy wrogowie znajdują się gdzieś w pobliżu można usłyszeć charkot zaniepokojonych zombich, pokrzykiwania zdenerwowanych strażników, tajemne inwokacje wypowiadane przez magów. Muzyka zawsze oddaje charakter otoczenia. W kaplicy śpiewa chór, podczas walk kończących epizod rozlegają się dźwięki afrykańskich tam - tamów... Czasami jest to tak sugestywne, że można zapomnieć o walce, zasłuchać się i... załadować grę od nowa.

SŁOWO GRZESZNIKA

Gra jest trudna. Na szczęście nie trzeba już szukać kluczy do drzwi, a potem wracać pustymi korytarzami aby je otworzyć. Cały problem polega na znalezieniu tajnego przejścia. Może się ono znajdować za gaśnicą, którą należy wysadzić, w ukrytej komorze do której trzeba dotrzeć pasem transmisyjnym. Czasami, naprawdę trudno wpaść na pomysł jak, znaleźć dalszą drogę. Szukając zamaskowanych przejść nie można się jednak nudzić. Chwile te uprzyjemnia nam bowiem muzyka, ale także grafika. Można stać jak słup soli i patrzeć na dzieła sztuki zebrane w Muzeum Lafayette'a, wczytywać się w napisy na ścianach, oglądać graffiti, plakaty. Tak starannie dopracowanej oprawy wizualnej jeszcze nie widziałem. Naprawdę. Ale to co w tej grze jest najpiękniejsze, to niepowtarzalny klimat zdegenerowanej przyszłości. Konsekwencja, z jaką połączono wszystkie elementy opowieści o walce ze sługami Boga Krwi, zaskakuje. Nie ma ani jednej niespójności merytorycznej, czy też zaskakującego swą głupotą buga. Wszystko jest na swoim miejscu. Zobaczymy co na to odpowie Half-Life. Bo według mnie Unreal może jedynie zamruczeć.

Bloody Maciucha

Nie bądź taka „spice", girl! Gdyby kózka nie skakała, toby... nóżki, rączki, płucka miała!

Nie ma jak ciepły, miły kąt. Można odpocząć, pooglądać rodzinne pamiątki... O, czaszka tatusia obok przedśmiertnego portretu mamusi!

Nasza ocena 93%

Producent:	Monolith/GT Interactive
Dystrybutor:	LEM
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	159,00 zł
Wymagania:	Pentium 166, 32 RAM, bardzo zalecany akcelerator 3D

Wstąp do szkoły przetrwania...

Half-Life

Jak bardzo możesz się bać? Nie wiesz? Ja również. Wszyscy jesteśmy tego nieświadomi. A jak często zastanawiasz się, nad czym pracują naukowcy w tajnych laboratoriach, podczas gdy ty spokojnie jesz obiad, myjesz zęby, czy idziesz spać? Nad czym pochylają się w skupieniu? Jaką niespodziankę nam szykują? Taką, która zaboli...

Nazywasz się Gordon Freeman. Masz 27 lat na karku i dyplom Wydziału Fizyki Teoretycznej w kieszeni. Od jakiegoś czasu pracujesz w tajnym Laboratorium Materiałów Anomalijnych. Wydawałoby się nic nadzwyczajnego, ot zwyczajna fucha dla absolwenta. Nic bardziej mylnego. Twoje miejsce pracy mieści się bowiem w dawnej wojskowej bazie rakietowej – Black Mesa w Nowym Meksyku. Jest ono ukryte głęboko po ziemią. W czasie pięciominutowej podróży mijasz wiele systemów kontrolnych i śluz bezpieczeństwa... Naprawdę ciężko jest się tu dostać. Ale ty dokonałeś tego, gdyż jesteś najlepszy. Tego dnia, jak zwykle podszedłeś do okna wagonika i rozejrzałeś się dookoła. Właściwie widok ten znasz już na pamięć. Korytarze skąpane w jaskrawofioletowym świetle jarzeniówek, ciągniki transportujące drewniane skrzynie, roboty spawające nadwątlone konstrukcje. Kolejna śluza zamknęła się z sykiem. Następny korytarz. Cóż to? Kilku ubranych w garnitury mężczyzn rozmawia z naukowcami, odpowiedzialnymi za projekt, w którym bierzesz udział. Właściwie bez ciebie nie doszłoby do eksperymentu... Coś się szykuje... Uff... ostatnia śluza. Miły damski głos prosi, abyś poczekał na strażnika. Zaraz tu będzie. O jest. Kamizelka kuloodporna, pistolet w kaburze, hełm – to wszystko sprawia, że czujesz się jak członek niezwykle ważnego przedsięwzięcia. Dzień prawdy nadszedł. I nadszedł również dzień Half – Life'a. Producent gry, firma Valve długo zwlekała z prezentacją swego nowego dziecka. Wypuściła co prawda trzy miesiące temu wersję demo (dodawaną do niektórych kart graficznych opartych na chipsecie Voodoo2), ale to było stanowczo za mało. Choć biorąc pod uwagę, jakość wykonania i zastosowane no-

Komandosi lądują ci na głowie. Prawdziwa gratka dla masochistów.

we technologie, nie można tego czasu uważać za stracony. Wykorzystanie animacji szkieletowej przyniosło wiele widocznych gołym okiem zmian. Animacja kończyn dopasowana jest do sposobu przemieszczania się postaci. Im szybciej ktoś lub coś biegnie, tym szybciej jego nogi się poruszają. Imponujące. Drugą istotną zmianą jest zbudowanie każdej postaci z ponad 6000 wielokątów. Daje nam to bardzo dokładny obraz, a autorzy mogli sobie pozwolić wreszcie na zabawę światłem i metalem. Nie będę się rozpisywał o jakości grafiki. Powiem jedynie, że stoi ona na bardzo wysokim poziomie, ale to jest standard przy tej klasy grach.

CO?

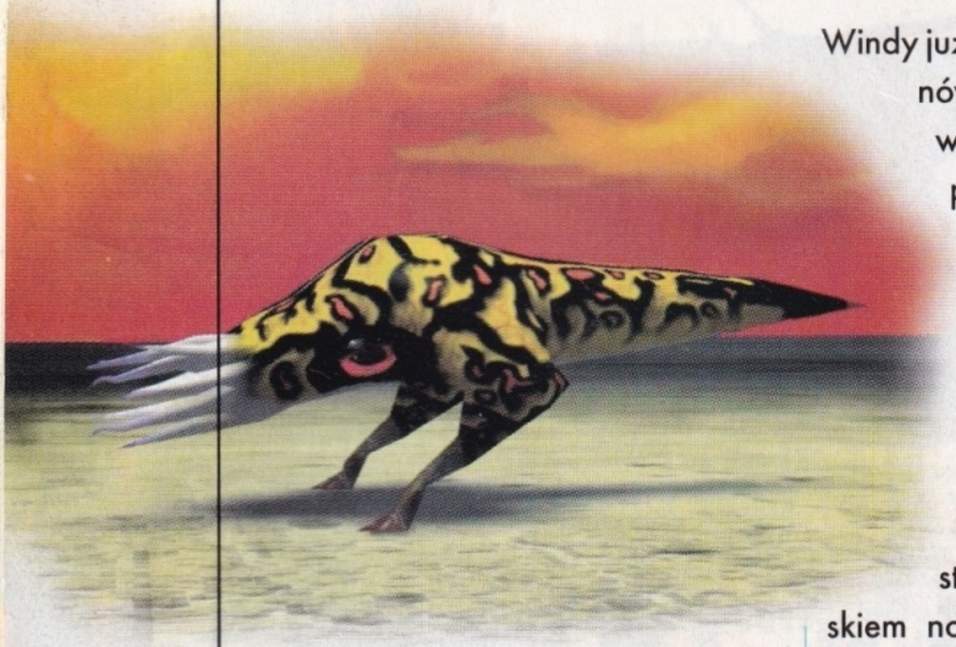
Jak już wiesz jesteś naukowcem. Tego dnia, jesteś też jedną z najważniejszych osób w Instytucie. To ty, ubrany w chroniący ciało przed promieniowaniem skafander, wsuniesz Tajemniczą Materię do generatora. Wszystkie oczy będą skierowane na ciebie. Jeśli coś pójdzie nie tak, to także ty poniesiesz tego konsekwencje. Ale, do roboty. Śluza z trzaskiem zamyka się za tobą. Teraz całe laboratorium jest odcięte od świata. Mijasz zażarcie rozprawiających na jakiś temat naukowców, wymieniasz zdawkowe uprzejmości. Jeszcze słyszysz, jak siedzący w recepcji przy komputerze strażnik krzyczy za tobą, że przyszła jakaś wiadomość, ale system się zawalił. Cóż, każdemu się zdarza, ale nie tobie. Ty nie nawalasz. Idziesz korytarzem. Jest sterylnie czysto, dookoła same komputery, tysiące migających światełek. Jakiś spokojny i surowy mężczyzna rozmawia z podekscytowanym szefem placówki. Niestety, nie słyszysz treści, gdyż drzwi są zamknięte. Ale nie myślisz już o tym. Idziesz dalej, zakładasz skafander i zjeżdżasz windą do komory testowej. Drzwi z sykiem zamykają się. Szczelność — to jest najważniejsze. Uaktywniasz generator. Wszystko jak na razie idzie zgodnie z planem. Jeszcze twój bezpośredni przełożony krzyczy przez mikrofon byś się pospieszył... Wsuwasz próbnik do urządzenia i... ciemność... błysk, jakieś przerażające monstra skąpane w zielonym świetle... kolejny błysk... coś ci się rzuca na twarz.... zgrzyt pękającego metalu. Eksperyment nieudany. Nie będzie drugiej próby. Uciekasz....

INDUSTRIALNE PIEKŁO

Tam, gdzie dotąd było schludnie, czysto i sterylnie jest krew. Wszystko umazane we krwi. Pośrodku wielkiej czerwonej kałuży leży ktoś w do niedawna białym uniformie. Nieopodal jakiś lekarz reanimuje ciężko rannego strażnika. Co chwila z trzaskiem rozsypuje się w strzępy kolejna instalacja elektryczna. Powyrywane z zawiasów drzwi tarasują przejście. Jednak dostajesz się piętro wyżej. Znajdujesz łom. To będzie twoja pierwsza broń. Ale zapewniam cię: nie ostatnia. Po cóż ci łom? Ponieważ eksperyment zakończył się niepowodzeniem, a ty już nie jesteś bezpiecznym naukowcem. A o słowie bezpieczeństwo możesz zapomnieć. Musisz wziąć sprawy w swoje delikatne ręce...

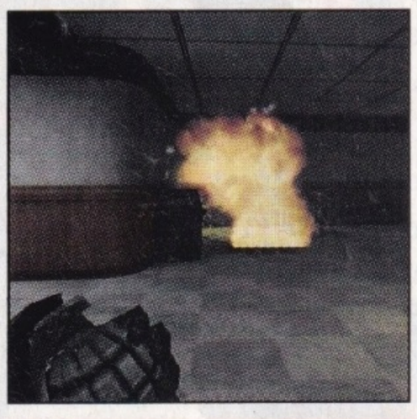
ZAGROŻENIE

Z chwilą, gdy główny generator uległ destrukcji, a wraz z nim większość personelu naukowego na



kilku niższych poziomach, powstało olbrzymie wyładowanie energetyczne. Doszło do zakrzywienia czasoprzestrzeni. W ten sposób pojawili się Oni. Obcy. Nie, nie małe, „zielone" z dużymi oczami i plamką na plecach. Nie. Obcy są naprawdę przerażający. A przy tym piekielnie, a raczej obco, inteligentni. Swoim zachowaniem, stylem walki budzą lęk i podziw. Uświadamiają człowiekowi, jak małym i mizernym jest stworzeniem. Z premedytacją wykorzystują każdą dogodną sytuacje, każdą zaletę terenu. Są tu, aby siać zniszczenie. Aby rozlewać krew. Ty jesteś tylko biednym przerażonym człowiekiem w dziwnym kombinezonie. Oni są wszystkim. To jest różnica. To jest zagrożenie. Musisz się wydostać z bazy i ostrzec ludzkość przed nowym Złem. To nie będzie łatwe. Laboratoria są zniszczone. Wysiadły chyba wszystkie instalacje. Gdzieniegdzie tylko świeci się światło. Otwierane elektrycznie drzwi są pozamykane. Tam, gdzie jeszcze jest prąd, przerwane, wiszące przewody grożą każdemu śmiałkowi śmiercią.

Windy już dawno pospadały. Z kranów wylewa się woda. Zalewa kontakty. Wszystko jest pod napięciem. Zazwyczaj jedyną drogą ucieczki są kanały wentylacyjne. A w nich są Oni. Nieraz widziałem jak Bogu ducha winnych naukowców coś wciągało do szybów. Po chwili wylatywała stamtąd z obrzydliwym plaskiem noga albo ręka. Kości widocznie nie smakowały. Im wyżej, tym gorzej. Do zwykłych rzucających się z wrzaskiem na twarz Head Crabów można się już przyzwyczaić. Każdy taki atak jest jednak groźny. Szczególnie, gdy zaatakuje cię kilka tych skocznych stworzeń. Ukąszenie, ucieczka, ukąszenie, ucieczka – nie wiadomo w co strzelać. Nie wiadomo gdzie się ukryć. Przecież wszędzie może czaić się coś gorszego... Choćby atakujący falą dźwiękową Houndeye. Zresztą Obcy atakują w chwilach, gdy się ich najmniej spodziewasz. Każdy gatunek ma swoje zwyczaje, które by przeżyć musisz poznać. Wspomniane już przeze mnie Houndeyes zazwyczaj poruszają się parami.



W grze jest pięć rodzajów granatów. Każdy znich charakteryzuje się innymi cechami. Naprawdę mordercze są to bombeczki.

Head Craby z upiornym wrzaskiem rzucają na twarz. Ich długie kły wbijają się w skórę. To napewno nie są wczasy na Majorce...

Mają doskonałe oko, czułe na podczerwień, o szerokim spektrum widoczności. Możesz być pewien, że pojedynczy osobnik cię nigdy nie zaatakuje. Gdy zostaniesz spostrzeżony, Houndeye wróci po towarzyszy i wspólnie rozpoczną polowanie. Ich kolejnym atutem jest to, że bardzo szybko się poruszają. Wtedy nie pozostaje ci nic innego, jak salwa i schowanie się za rogiem, a rażąca układ nerwowy fala dźwiękowa nie będzie skuteczna. Jest tylko jeszcze jedna sprawa. Wówczas wrogowie zazwyczaj zachodzą cię z drugiej strony. I jest ich więcej. Obcy bardzo często zachowują się jak doskonali myśliwi. Bullchicken jest prawdziwym drapieżcą. Posiada własne terytorium, którego potrafi zaciekle bronić. Przyczepione do sufitów Barnacle wyciągają długie na kilkadziesiąt metrów macki. Macki przypominające do złudzenia liny. Gdy zostaniesz złapany przez tego Obcego, masz zaledwie ułamki sekund na reakcję. Musisz spojrzeć się do góry i strzelić w rozwierający się, otoczony dziesiątkami kłów otwór gębowy. Im później to zrobisz, tym gorzej się to dla ciebie skończy. Bo albo zginiesz rozerwany na strzępy, albo spadniesz i skręcisz sobie kark. Dlatego należy uważać.

CZŁOWIEK CZŁOWIEKOWI WILKIEM

Gdy już uda ci się szczęśliwie przedrzeć przez Obce Hordy, staniesz oko w oko z innym przeciwnikiem. Z kimś kogo dobrze znasz, ale co nie czyni cię bezpieczniejszym. Z człowiekiem. Do bazy zostały bowiem wysłane doborowe oddziały rządowe mające za zadanie zniszczyć wszystko i wszystkich. Ciebie także. Na początku napotkasz tylko ślady ich obecności. Założone miny z czujnikami ruchowymi, fotokomórki uaktywniające stacjonarne, automatyczne działka. Słowem gęsto się robi. Gdy już będziesz miał zaszczyt stanąć oko w oko z ubranym w panterkę i czerwony beret komandosem, musisz wyciągnąć najlepszą giwerę i modlić się długo i żarliwie. Przeciwnicy bowiem nie są poborowymi. Potrafią się skradać, osłaniać wzajemnie ogniem, zachodzić cię od tyłu.

Od tego się wszystko zaczęło... Wielki wybuch i setki Obcych dookoła. Dlatego zawsze należy uważać, gdzie pakuje się ręce.

Rządowe siły bezpieczeństwa złożone są z profesjonalistów. Za chwilę przeciwnik przekoziołkuje, ukryje się za rogiem i...wymieni magazynek.

Gdy już myślisz, że jesteś bezpieczny, na twoją głowę zaczynają spadać granaty. Gdy wybiegniesz z kryjówki, czekać już na ciebie będzie twój ulubiony pluton egzekucyjny. W jednej z lokacji, gdy udało mi się dostać na dach budynku, a me buty były umazane śluzem i krwią zabitych, oczom mym ukazał się niesamowity widok. Prawdziwy desant. Komandosi opuszczali się dwójkami na linach. Cały czas strzelając i rzucając granatami. Później nadleciał nie wiadomo skąd, jakiś inny samolot i zaczął regularne bombardowanie. Mnie. Bardzo przykre. Load.

ŚPIEW ADRENALINY

Half-Life potrafi przerazić. Zwłaszcza, gdy gra się nocą. Przemierzanie zniszczonych laboratoriów, brodzenie po kostki w lejącej się strumieniami wodzie, unikanie terenów skażonych radioaktywnie wymaga od ciebie niesamowitej koncentracji. Tajemnicze szelesty z tyłu wcale nie uprzyjemniają ci podróży. Gdy nerwy są już napięte do granic wytrzymałości, słyszysz wrzask i z ciemności wskakuje ci na twarz Head Crab. Albo podłoga pęka pod twoim ciężarem i lądujesz w sali pełnej zwłok i krzyczących ludzi. Zapalasz latarkę, gdyż nawet nie widzisz kto cię atakuje. Wróg ginie. Ale wtedy nadchodzi następny...

POMYSŁOWOŚĆ

Half-Life nie jest bezmyślną strzelanką. Aby przedrzeć się dalej, musisz często wykonywać skomplikowane zadania. Przypominam sobie jedną lokację. Dostałem się do silosa rakiety. W środku, w ściany i wielopoziomowe podłogi uderzał trzema gigantycznym odnóżami jakiś Obcy. Bardzo duży Obcy. Tak duży jak cały silos. Aby go zniszczyć, należało włączyć rakietę, by ogień z dysz strawił wszystko w świętym ogniu. Było tylko jedno ale... należało obok niego kilka razy przebiec, wspinając się w międzyczasie po drabinach, by uaktywnić na koniec wszystkie systemy bojowe. Naszym zmaganiom towarzyszył nieustający huk uderzających dziobów o blachę. Na początku myślałem, że to coś można zastrzelić. Nic podobnego. Po mojej stronie stał tylko spryt i ślepota przeciwnika. Należało „jedynie" odwrócić jego uwagę (granatem) i przebiec do drabinki. I tak kilka razy. Masakra. Jedno celne trafienie i śmierć. Ale się udało a później było tylko gorzej... Znacznie gorzej. Takich zagadek jest o wiele więcej. Nie wystarczy tylko strzelać, należy umieć przetrwać. A aby tego dokonać trzeba, myśleć. Bardzo często będziesz mógł wykorzystywać strażników i naukowców do własnych celów. Ci pierwsi będą cię wspierać ogniem. Drudzy natomiast mogą robić zastrzyki regenerujące, otwierać drzwi wymagające podania odpowiedniego kodu czy też udzielać cennych rad. Niestety Gordon Freeman jest niemową, więc nie usłyszysz żadnych komentarzy. A szkoda. Lecz poza tym, do oprawy dźwiękowej nie mam zastrzeżeń. Odgłosy Obcych przerażają a muzyka skutecznie podtrzymuje nastrój.

PRZEŻYŁEM...

Najmocniejszym atutem Half – Life'a jest nastrój ciągłego zagrożenia. Grając, nigdy nie ma się pewności, co czai się za rogiem. Cały czas podświadomie czujemy czyjąś obecność. Między kolejnymi spazmatycznymi i odruchowymi pociągnięciami spustu, musimy myśleć co robić dalej. Czy to jest już koniec starcia, czy też dopiero krwawe preludium. Lecz najważniejsza jest umiejętność patrzenia i słuchania. Im szybciej coś zauważysz, tym sprawniej to ominiesz. Im wcześniej coś usłyszysz, tym będziesz miał więcej czasu na obronę. Strach to moje drugie imię. Pierwszym jest szaleństwo...

Maciucha ■

Zaraz na twoich oczach wyląduje desant komandosów. Przygotuj się do krwawej walki. Piekło wzywa.

Nasza ocena 89%

Producent:	Valve
Dystrybutor:	CD Projekt
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	155,00 zł
Wymagania:	Pentium 133MHz, 24MB RAM, 4x CD-ROM

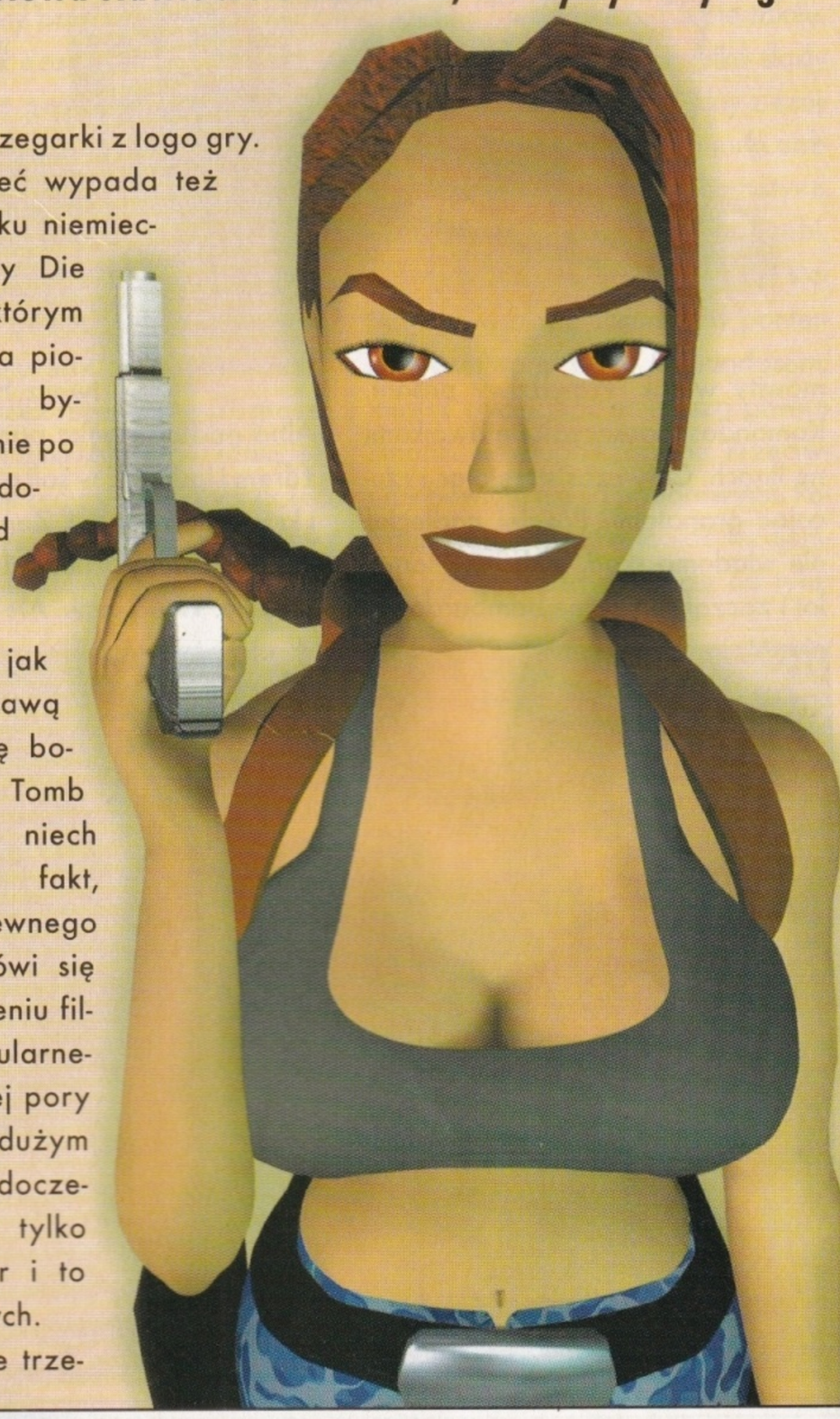
Sex i przemoc

Tomb Raider 3

Po ukończeniu przygody z Tomb Raider 2, Lara postanowiła wziąść sobie urlop. Wyjechała na wakacje. Teraz wraca wypoczęta i gotowa stawić czoła każdemu, kto byłby na tyle głupi, aby wejść jej w drogę.

Ten Jeep jest jednym z pojazdów które można prowadzić. Sterowanie nie jest na początku łatwe, ale po pewnym czasie nie stanowi problemu.

Wszystko zaczęło się w roku 1996. Wtedy to, pojawiła się pierwsza część przygód dzielnej pani archelolog. Graczom na całym świecie zaparło dech. Wielu zarwało po kilka nocy, żeby tylko pomóc tej ślicznotce osiągnąć cel. Tomb Raider 2 cieszył się jeszcze większą popularnością. Core Design nie zwykła przepuszczać takich okazji. Na rynku pojawiło się mnóstwo gadżetów związanych w jakiś sposób z Larą. W Polsce najczęściej są to plakaty, lecz istnieją także breloczki, koszulki i zegarki z logo gry. Wspomnieć wypada też o teledysku niemieckiej grupy Die Arzte, w którym Lara ściga piosenkarzy; bynajmniej nie po to żeby dostać od nich autograf.



O tym, jak wielką sławą cieszy się bohaterka Tomb Raidera, niech świadczy fakt, że od pewnego czasu mówi się o nakręceniu filmu fabularnego. Do tej pory wersji na dużym ekranie doczekało się tylko kilka gier i to najlepszych. Powstanie trze-

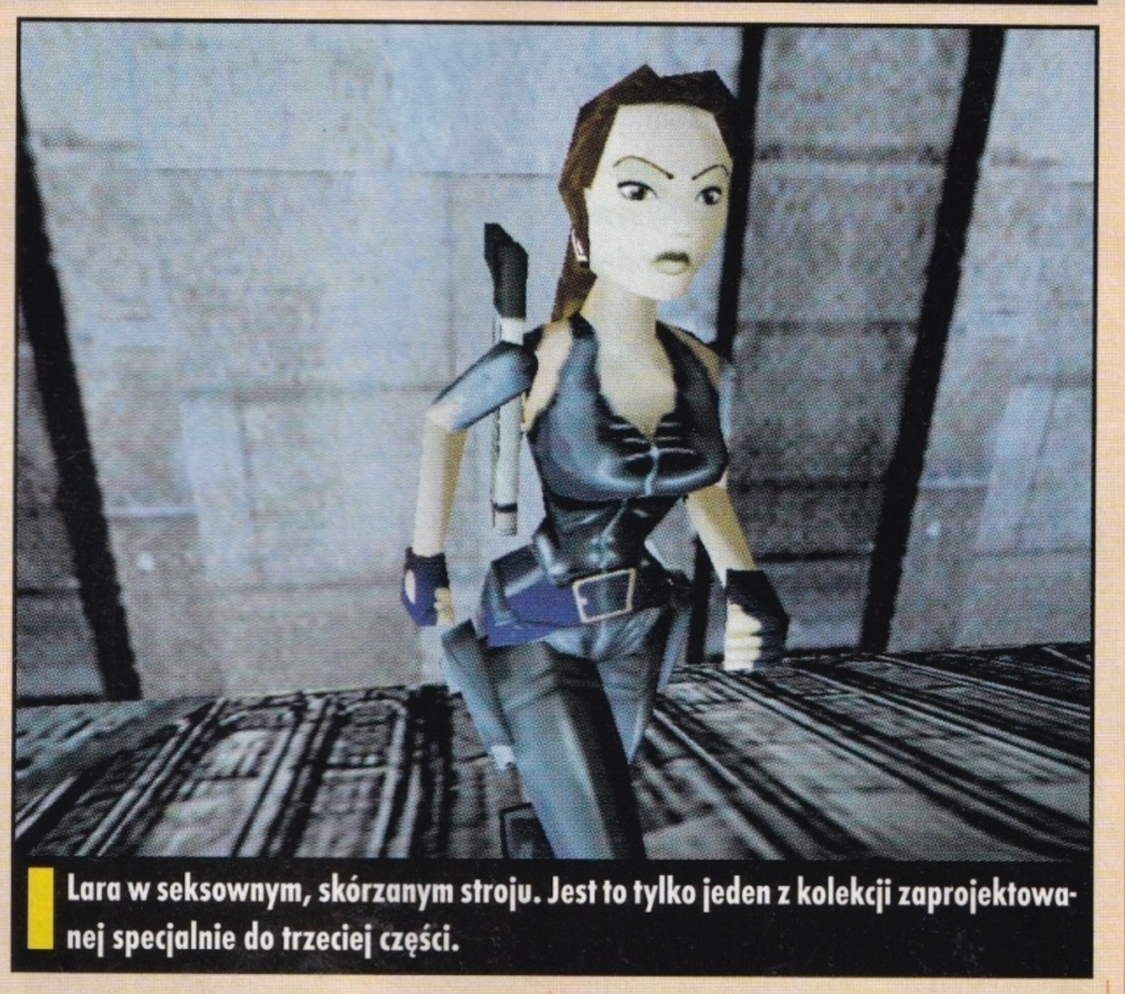
Graficzne wykonanie powierzchni wody zasługuje na najwyższe uznanie. Poprzez własne odbicie widać dno. Rozchodzące się fale również wyglądają bardzo realistycznie.

Przed rozpoczęciem nowej przygody, Lara nauczyła się kilku nowych trików. Potrafi teraz czołgać się jak zawodowy komandos, czy też zmusić się do energiczniejszego biegu. Gdy zaś zauważy wiszące pod sufitem drążki, bez problemu skorzysta z tej drogi.

ciej części gry, było tylko kwestią czasu. Prace nad trzecią częścią przygód Lary już się skończyły i właściwie już można umówić się z nią na randkę.

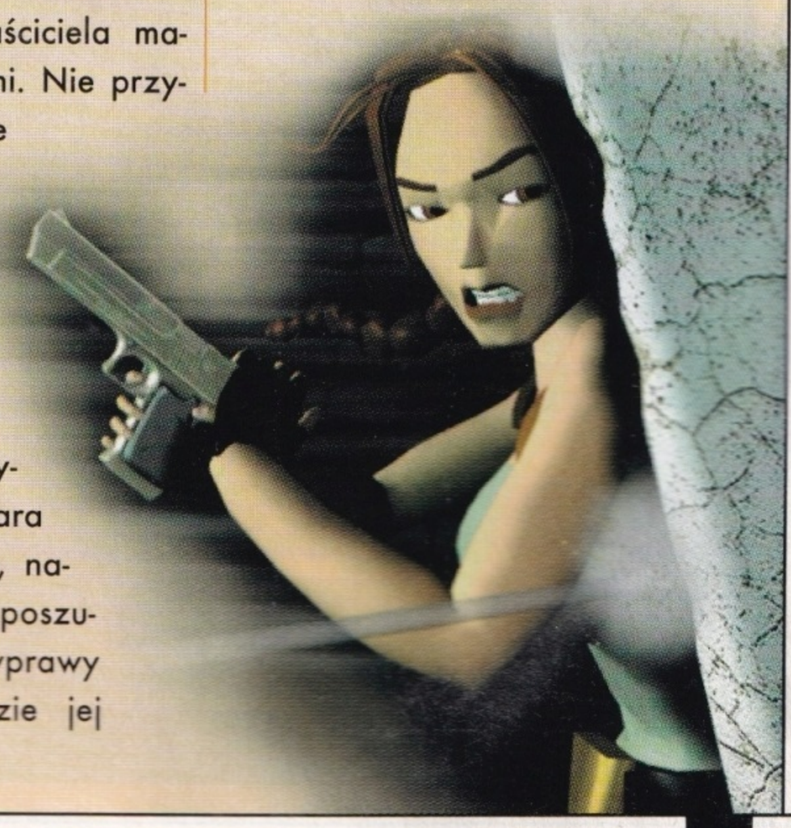
W POGONI ZA METEORYTEM

Rozpoczynające grę intro wyjaśnia nam czego tym razem poszukiwać będzie Lara. Obiektem jej zainteresowania będą cztery odłamki meteorytu, który przed milionami lat spadł na ziemię. Po pewnym czasie odnalazła go niewielka grupa poszukiwaczy. W drodze powrotnej zginęli wszyscy prócz jednego. Wiele lat później kolejna grupa badaczy przypadkiem natrafia na Antarktydzie na groby poprzedników. Z ich zapisków dowiadują się o istnieniu części meteorytu. Tymczasem Lara poszukuje w Indiach tajemniczego artefaktu, który podobno może obdarować swego właściciela magicznymi zdolnościami. Nie przypuszcza nawet, że owym tajemniczym artefaktem jest odłamek meteoru, zaś po połączeniu wszystkich części jego posiadacz będzie mógł spojrzeć w przyszłość! Gdy tylko Lara dowiaduje się o tym, natychmiast wyrusza na poszukiwania. W trakcie wyprawy oprócz Indii przyjdzie jej zwiedzić również Nevadę, wysepki południowego Pacyfiku i Londyn. Dotrze także na Antarktydę, dokąd prowadzą wszystkie ślady. Od razu rzuca się w oczy poważna zmiana w stosunku do poprzednich części gry. Przygody nie są już tak linearne. Choć początek zawsze jest w Indiach, a zakończenie następuje na Antarktydzie, kolejność eksplopracji pozostałych krain można wybierać dowolnie. Po odnalezieniu pierwszego odłamku, możemy dalej szukać równie dobrze na amerykańskiej pustyni, jak i w stolicy Anglii. Dopiero po ich skompletowaniu trzeba będzie pojechać na biegun. Wszystkie poziomy są bardzo rozbudowane. Ich przejście z pewnością nie będzie łatwe i zajmie nawet największym fanatykom sporo czasu. Szczególnie, że gra jest nieco trudniejsza, niż poprzedniczki. Oczywiście nieliniowośc gry nie ogranicza się do wyboru krain. Każdą z nich można będzie pokonywać na co najmniej dwa sposoby. Warto zaznaczyć, że droga, która wydaje się łatwiejsza, wcale nie musi być taką. Tam, gdzie przyjdzie nam zmierzyć się z większa ilością przeciwników, znaleźć można również więcej amunicji, apteczek i kryształów leczniczych. Te ostatnie, to nowość. Lewitują sobie swobodnie w powie-



Lara w seksownym, skórzanym stroju. Jest to tylko jeden z kolekcji zaprojektowanej specjalnie do trzeciej części.

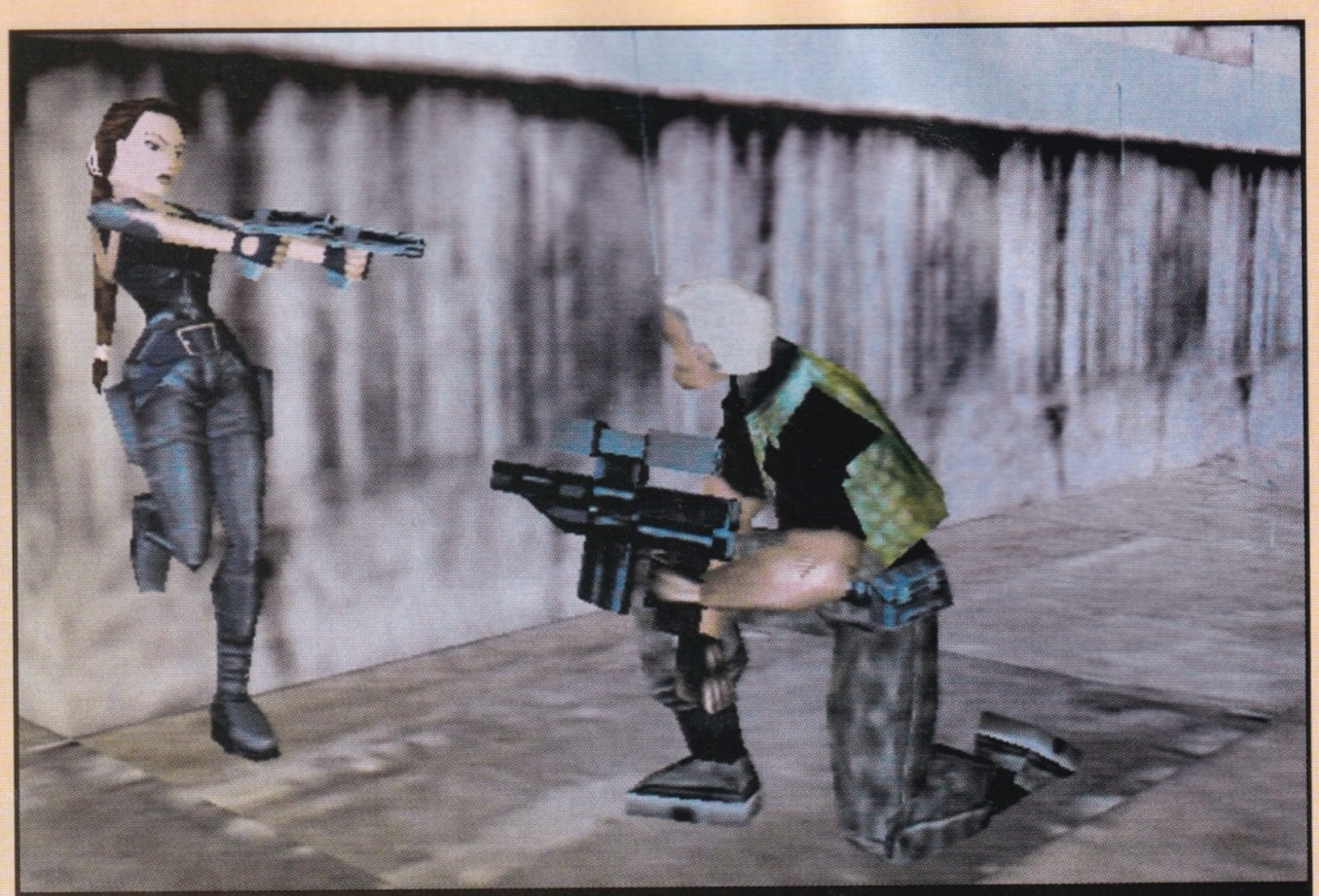
Ta piękna plaża na Pacyfiku byłaby wspaniałym miejscem na wypoczynek, gdyby nie wrogo nastawieni tubylcy czający się za skałami.



trzu, a gdy Lara je zbierze, jej energia podnosi się natychmiast o pięćdziesiąt procent.

O NIE! KOBIETA ZA KIEROWNICĄ

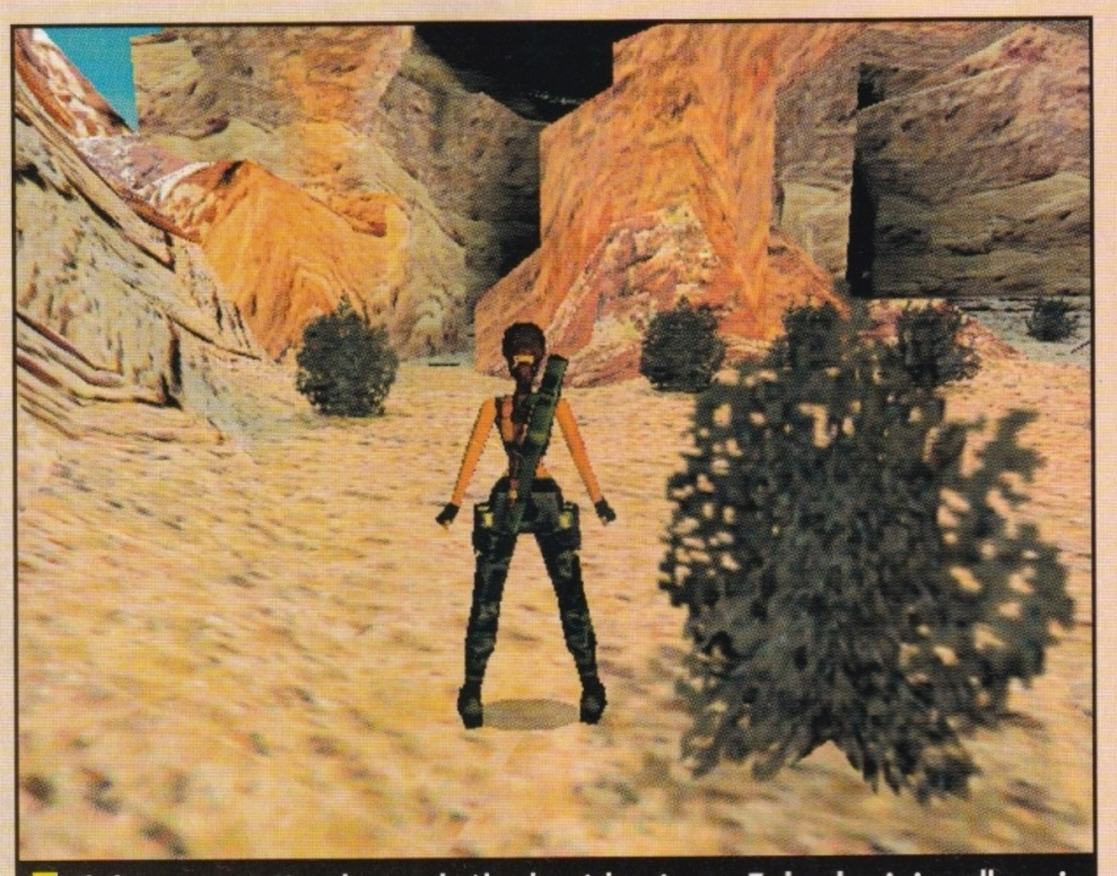
Oczywiście w takiej grze jak Tomb Raider nie mogło zabraknąć zagadek. Niestety, wydaje się, że programistom nie chciało się silić na oryginalność. Większość z nich polega na wciśnięciu odpowednich przycisków, czy dźwigni, lub skokach z odpowiedniego miejsca. Nie zmuszają one do prawdziwego myślenia, lecz raczej do ciągłego próbowania. Choć oczywiście istnieją też bardziej wyrafinowane problemy, rozwiązanie których, powinno sprawić każdemu sporo satysfakcji. Choć nowych zagadek jest niewiele, w grze napotkamy wiele innowacji. Podróż canoe po wzburzonej rzece, czy wagonikiem kolejki w kopalni, to tylko nieliczne przykłady. Lara będzie mogła używać jeszcze kilku innych pojazdów, co w oczywisty sposób ułatwi przemierzanie poziomów. Ważniejsze jednak są chyba nowe sztuczki samej Lary. Nasza bohaterka może teraz przemieszczać się po wiszących szczeblach, albo po linie. W niektórych sytuacjach wskazany jest nawet sprint. Pozwala on nie tylko o wiele szybciej opuścić niebezpieczny rejon, lecz także dalej skakać. Nie mniej ważne jest czołganie, bez którego niemożliwe byłoby osiągnięcie wielu miejsc. Niestety w każdej z tych pozycji trudniej jest się bronić, a gdy wisi się na szczeblu umocowanym gdzieś pod sufitem, to o strzelaniu w ogóle nie może być mowy.



Na miejscu tego faceta rzuciłbym broń. Z Larą nie ma żartów. Ta dziewczyna potrafi naprawdę celnie strzelać, a z tej odległości tym bardziej nie może być mowy o pudle.

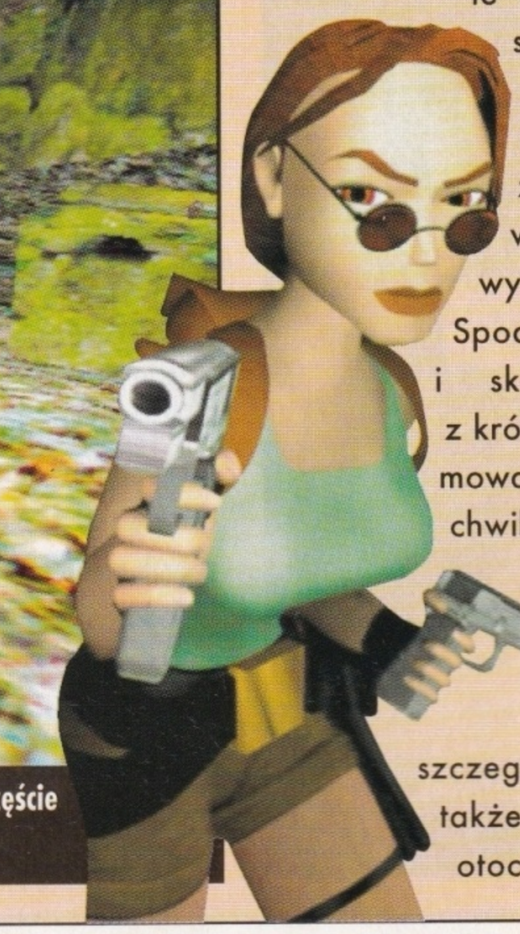
ZABÓJCZA PIĘKNOŚĆ

Z zapowiedzi autorów wynikało, że gra będzie posiadać wspaniałą grafikę. Nie przesadzili. Wszystkie ruchy Lary są doskonale animowane. Nasza bohaterka wygląda prześlicznie. Programiści zaopatrzyli ją w cały zestaw nowych strojów. Spodnie wojskowe i skórzane, bluzka z krótkim rękawem, zimowa kurtka - Lara co chwila zmienia ubrania, a w każdym wygląda cudownie. Bardzo szczegółowo zostało także odwzorowane otoczenie. Teren Nevady pełen jest kaktusów i dziwnych formacji skalnych. W Indiach znaleźć można jaskinie i jeziorka, a drogę przebiegają egzotyczne zwierzęta. Ruchome piaski czekają na nieostrożnych podróżnych. Jedynym sposobem przeżycia jest powolne i ostrożne wycofanie się na suchy ląd. Powierzchnie wodne



Skaliste pustynie Nevady mogą być bardzo niebezpieczne. Za krzakami nierzadko czają się węże. Jeśli cię ukąszą, szukaj antidotum na ich jad.

Tygrys to bardzo niebezpieczny przeciwnik. Jest szybki i silny. Na szczęście atakuje tylko na lądzie.



TOMB RAIDER III prezentuje się bardzo ciekawie, niestety - nie ma róży bez kolców. Producenci postawili raczej na oprawę graficzną. W związku z tym niewiele jest w grze wyrafinowanych zagadek.

wykonane zostały doskonale. Stojąc na brzegu widzimy swoje odbicie i jednocześnie ryby przepływające pod spodem. Po skoku woda wypryskuje w górę, a fale wyglądają bardzo realistycznie. Na śniegu pozostają ślady, z ust wydobywa się para, a z nieba pada śnieg. Przeciwnicy nie są tak kanciaści i, co ważniejsze, zachowują się bardziej logicznie.

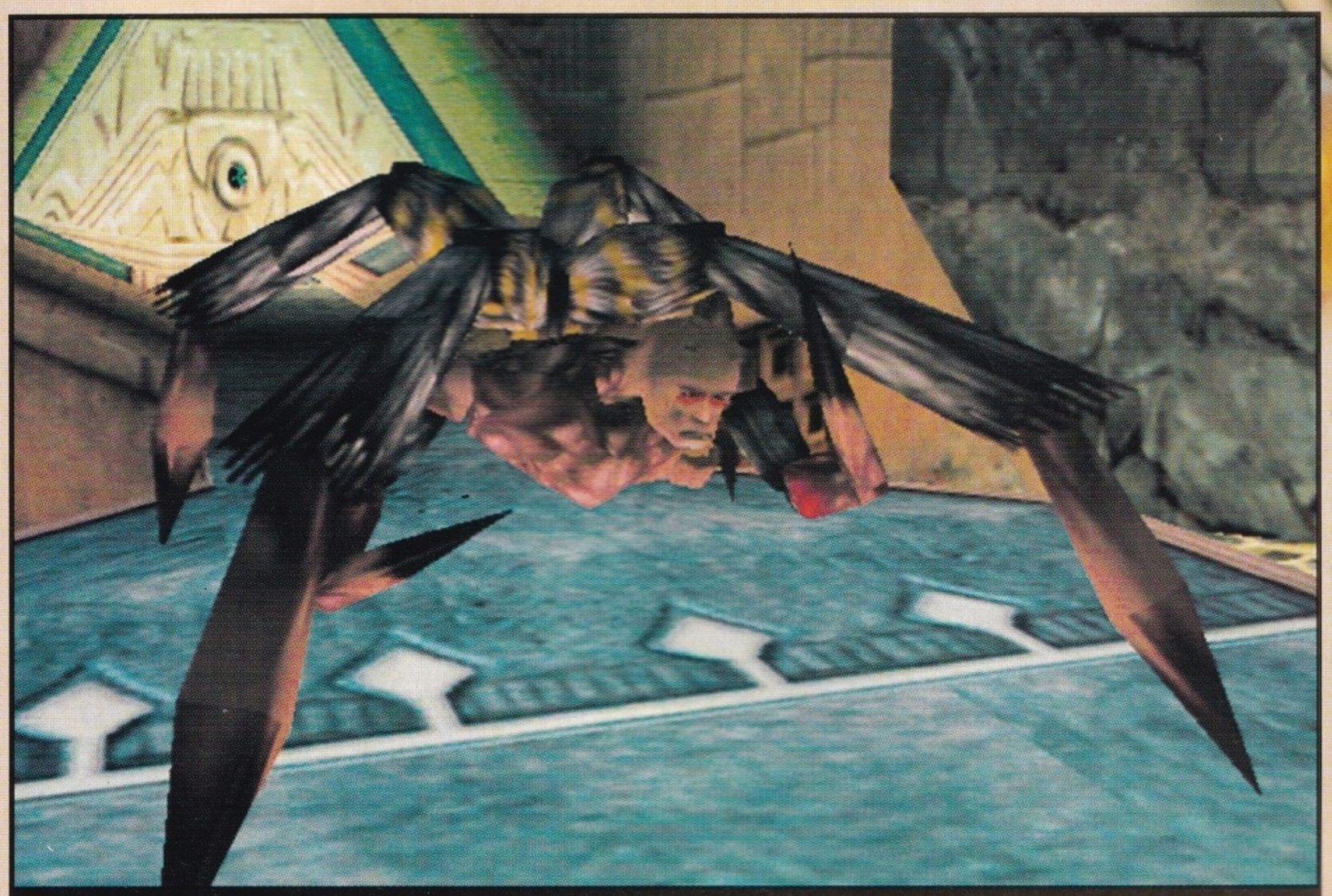
NO PAIN, NO GAIN

Cóż to by była za gra gdyby nie było do kogo strzelać? W Tomb Raider 3 przeciwników nie zabraknie. Na Larę czekają m.in. tygrysy bengalskie i kobry. Te ostatnie są jadowite, więc jeśli Was ukąszą koniecznie poszukajcie odtrutki. Do tego należy dodać piranie, psy i znane z drugiej części dinozaury. Na pustyni atakują zaś sępy. Oczywiście są też ludzie. W Londynie Skinheadzi, w Nevadzie wartownicy z Area 51, na pacyfiku tubylcy, a w Indiach bogini Shiva. Ależ tego plugastwa jest. I pomyśleć, że to wszystko ma takie wredne zamiary względem biednej, niewinnej Lary. Bardzo trudno jest ocenić tę grę. Ma lepszą grafikę, inne poziomy, nowych przeciwników, ale to nadal ten sam stary pomysł i ta sama Lara. Każdy fan Tomb Raidera sięgnie po trzecią część, niezależnie od mojego zdania. Jego przeciwnicy nie dadzą się przekonać w żaden sposób. Pozostaje mi więc jedynie napisać, że gra jest zdecydowanie lepsza od swoich poprzedniczek. Wszystkim wam życzę żeby w Wigilię, zamiast św. Mikołaja, do drzwi zapukała Lara Croft.

El Mariachi ■

Dostanie się na pokład tego statku wymaga kilku skoków do lodowato zimnej wody. Ale cóż to jest dla Lary? Nasza bohaterka radziła już sobie ze znacznie większymi problemami.

Lara Croft powoli staje się gwiazdą naprawdę dużego formatu. Ludzie ją uwielbiają. Zagrała w teledysku. Teraz szykuje się do roli filmowej. Czy występ na duzym ekranie odmieni ją? Miejmy nadzieję że nie i że nadal będzie razem z nami przeżywać zapierające dech w piersiach przygody.



Stare świątynie obfitują w więcej podobnych niespodzianek. Takie obrzydlistwo nie zasługuje na nic lepszego, niż kilka celnych strzałów z czegoś o odpowiednim kalibrze.

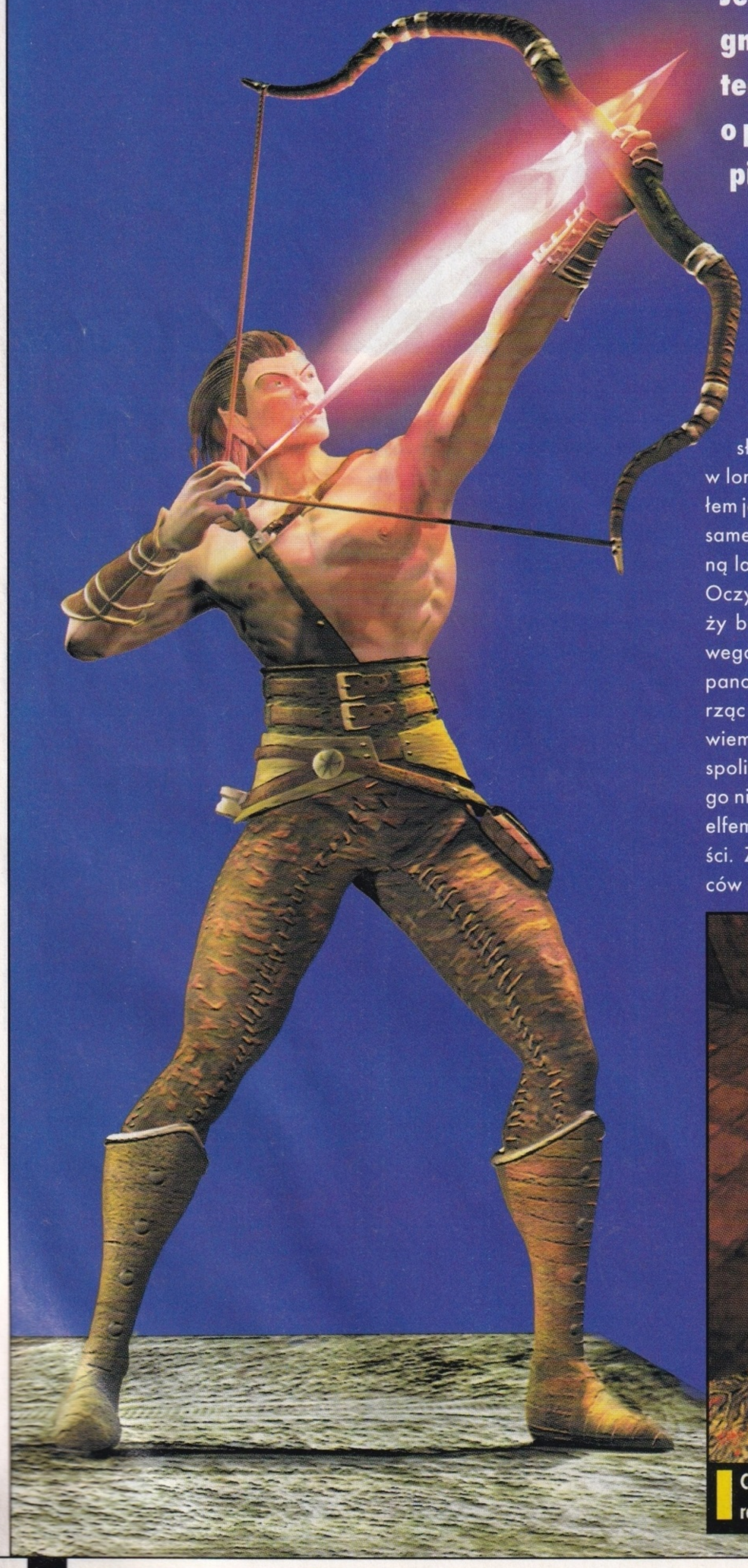
Nasza ocena 85%

Producent:	Core Design / EIDOS
Dystrybutor:	Mirage
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	155,00 zł
Wymagania:	Pentium 166MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

„Zemsta. Zemsta na wrogach. Z Bogiem lub choćby mimo Boga... "

Heretic 2

Jestem innowiercą, heretykiem. Złamałem dogmaty starej religii by znaleźć nową Drogę. Dlatego mnie wyklęto. Dlatego muszę walczyć o przetrwanie. Ścigają mnie wszyscy. Jestem napiętnowany... Ale, mam coś co mnie obroni. Nie, nie wiarę, choć to też...



Ech... co za czasy nadeszły dla killerów. Do czego to podobne, żeby tak od razu zawieszać granaty na kołku, a wysłużona giwerę zastawiać w lombardzie. I jak tu żyć? Kochałem ją. Moją Berettę. Kochałem jak samego siebie. Teraz mam magiczną laskę. Czy to jest w porządku? Oczywiście, że tak. Zawsze należy bowiem próbować czegoś nowego. Podobnie myśleli zapewne panowie z Raven Software tworząc nową jakość – Heretica 2. Jak wiemy, część pierwsza była niepospolitym klonem Dooma. Dlaczego niepospolitym? Ponieważ byłeś elfem walczącym z siłami ciemności. Zamiast mechanicznych siewców śmierci, miałeś u boku laseczki i zwoje poplamionych papierów, pokrytych dziwnymi inskrypcjami. Fakt, że były równie skuteczne jak „prymitywny" ołów. Jednym słowem – maximum fantasy overkill. Heretic 2 zrywa z przeszłością FFP, tak gwałtownie jak przechrzta ze starą wiarą. Czy wyszło mu to na dobre? Zobaczmy...

PRZESZŁOŚĆ, TERAŹNIEJSZOŚĆ...

Jak to zazwyczaj bywa, druga część jest kontynuacją pierwszej. Przypomnij sobie Heretyku swe grzechy... Jesteś niezwykle walecznym Elfem Corvusem. Zniszczyłeś najgroźniejszego wroga – Jeźdźcę Węży. Zabiłeś go, jak przystało na prawdziwego mężczyznę, w honorowej walce. I jaka

Corvus dysponuje wieloma czarami defensywnymi. Jeden z nich otacza go meteroytami, które krążąc wokół naszego bohatera nie tylko go chronił, ale i zadawał rany jego wrogom.

Przeciwnika można zabić na kilkanaście sposobów tylkjo za pomocą magicznej włóczni Corvusa. Oprócz zwykłych cięć, może wykonywać jeszcze zabójcze combosy.

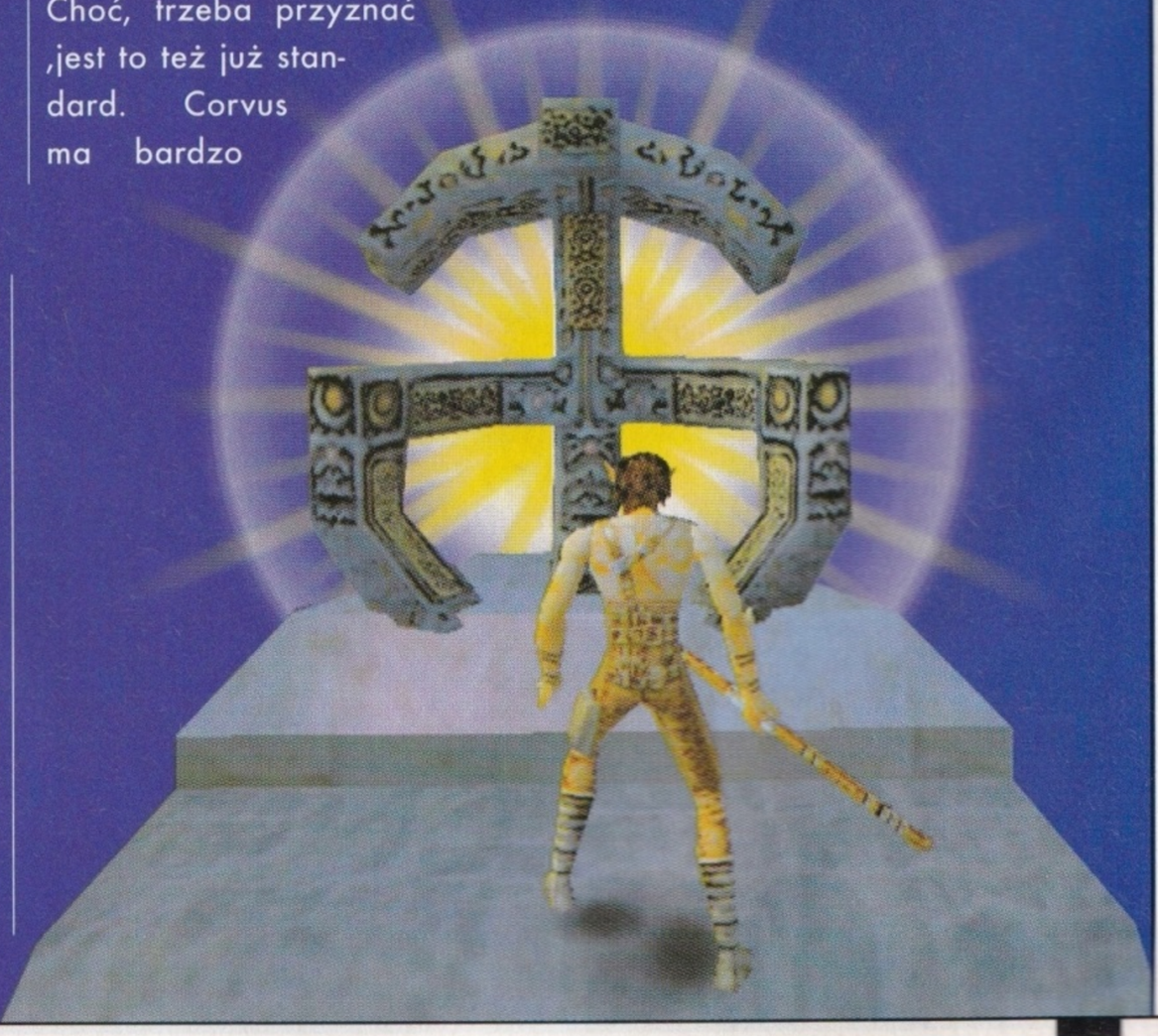
Nie ma to jak zejść z tego świata w pokazowy sposób. Po jednym zamachu włócznią, niektórzy przeciwnicy rozpryskują się na wszystkie strony.

cię za twe trudy i cierpienie spotkała nagroda? Piękna kobieta, szybki koń, zabójcza broń? Nie mój drogi leśny przyjacielu. Zostałeś wypędzony. Potraktowano cię jak psa. A nawet gorzej, gdyż twym domem stała się nicość. Po stu latach zlitowano się jednak nad twoim niebytem i powróciłeś do rodzinnej wioski. Nie usłyszałeś jednak pieśni o swoich bohaterskich czynach. Młode dziewczęta nie rzucały ci się z piskiem na szyję. Dzieci nie prosiły o autografy... Twoje ukochane Silverspring zostało bowiem zbrukane przez zarazę. Bezlitosna epidemia w nieludzkim tempie zbierała hojne żniwo. I ty też padniesz jej ofiarą. Chyba, że dokonasz niemożliwego i znajdziesz lek, który cię wyleczy. Nie będzie jednak to łatwe zadanie. Będziesz musiał przemykać się zakamarkami trzech wielkich i złowrogich miast, poznawać tajemnice starych lochów, jaskiń i kopalń. Nie raz, z drżeniem kolan będziesz wkraczał na niezwykle grząski teren. Na bagna... Na twej drodze stanie wielu wrogów i bardzo niewielu przyjaciół. W gruncie rzeczy będziesz musiał liczyć tylko na siebie. Jest to wyzwanie na miarę „szerokich" barów elfa...

Jeżeli lubisz machać czymkolwiek, niekoniecznie laską, musisz zagrać w Heretica, gdyż nigdzie indziej nie sprawi ci to tyle.

CZY BĘDZIE BOLAŁO?

Jak przystało na przyzwoity Third Person Perspective, bohater widziany jest z tyłu, no... czasami z góry. Różnice te są uzależnione od kierunku kamer. Zawsze jednak jesteś w centrum wydarzeń. Twórcy gry postawili na wygodę i efektowność pracy postaci. Jeżeli skaczesz, czy też przewracasz się, zawsze możesz zmieniać punkt widzenia na najbardziej korzystny. Jest to niezwykle wygodne. Choć, trzeba przyznać ,jest to też już standard. Corvus ma bardzo giętkie i sprawne ciało. Potrafi robić takie rzeczy, że mózg staje. Salta, podwójne salta, przewroty w tył, do przodu i na boki. Podczas wykonywania tych ewolucji może



WRÓG NIE ŚPI

W Heretic 2 przeciwnik jest bezwzględny i okrutny. Nie dość, że może cię zajść od tyłu z siekierą w ręce i wbić ją w twoje plecy, to jeszcze lubi znęcać się nad niewinnymi mieszkańcami twojego miasta. Dla przyjemności nabija ich na pal i smaży powoli nad wolnym ogniem.

Dzięki możliwościom kart 3D, efekty specjalne prezentują się wyjątkowo imponująco.

zarówno atakować, jak i bronić się. Jeżeli na swej drodze napotka szeroką przepaść, może się rozpędzić i skoczyć, używając swej laski jako tyczki. Bardzo efektowne i skuteczne. Animacja postaci jest, według mnie, o niebo lepsza od tej z trzeciej części Tomb Raider. Wygląda dobrze i jest naprawdę płynna. Ewolucje można łączyć w kombinacje. Na przykład gdy bohater biegnie, można skoczyć do tyłu atakując jednocześnie zaskoczonych wrogów, spaść, przewrócić się przez bark unikając riposty, podskoczyć jeszcze raz, obrócić się w powietrzu o sto osiemdziesiąt stopni i wykończyć ze świstem kija zmasakrowanego pierwszym atakiem wroga. Imponujące. Tak jak wiele masz sposobów poruszania się, tak wiele rodzajów ciosów. Możesz ciąć z lewej i z prawej strony, z góry i z dołu. Po włączeniu comba rżniesz wszystko z wielokrotnym obrotem.

Przeciwnicy twoi rozpadają się bardzo efektownie i różnorodnie. Można im odciąć dowolną kończynę. Najlepiej tą z bronią. Wtedy krzyczą i uciekają. Co wtedy robisz szanowny altruisto? Dogaaniasz takiego delikwenta i pozbawiasz go nogi. Albo głowy. Albo i tego, i tego. Gdy przeciwnik po operacji plastycznej posiada w którejś z kończyn chwytnych (do czasu) broń, walczy obficie brocząc z kikutów. Wykrwawia się na ziemię, ściany, sufit i.... na ciebie. Dlatego wyglądasz czasami jak szalony rzeźnik. Przypomina mi to scenę z kinowego filmu słynnej angielskiej grupy komików Monty Pythona – „W poszukiwaniu świętego Graala". Po obcięciu

Na całe szczęście HERETIC 2 nie okazał się kolejnym bezpłciowym klonem TOMB RAIDERA. Dobre imię chłopaków z Raven Software nadal pozostało więc dziewiczo czyste.

rąk, nóg oszalały przeciwnik nadal chciał mordować. Komiczne. Ale wracajmy do naszych poszukiwań remedium na zarazę. Nie myśl, że z ciałami zabitych nie można już nic dalej zrobić. Gdy pochylisz się nad zwłokami, bądź też zbliżysz się do nich, gdyż nie zdążyły jeszcze upaść, zawsze możesz je szlachtować. Wtedy już wszystko wiruje wokół ciebie. Głowy, ręce, płuca, serca i wątroby. Jeden wielki, krwawy cyrk dla potępionych heretyków. Fuj...

Zaatakowani przez tajemniczą zarazę, mieszkańcy rodzinnego miasta Corvusa zamieniają się w żądne krwi bestie.

Najważniejsze, to nie zawahać się i każdego napotkanego wroga rozwalić bez skrupułów na kawałki.

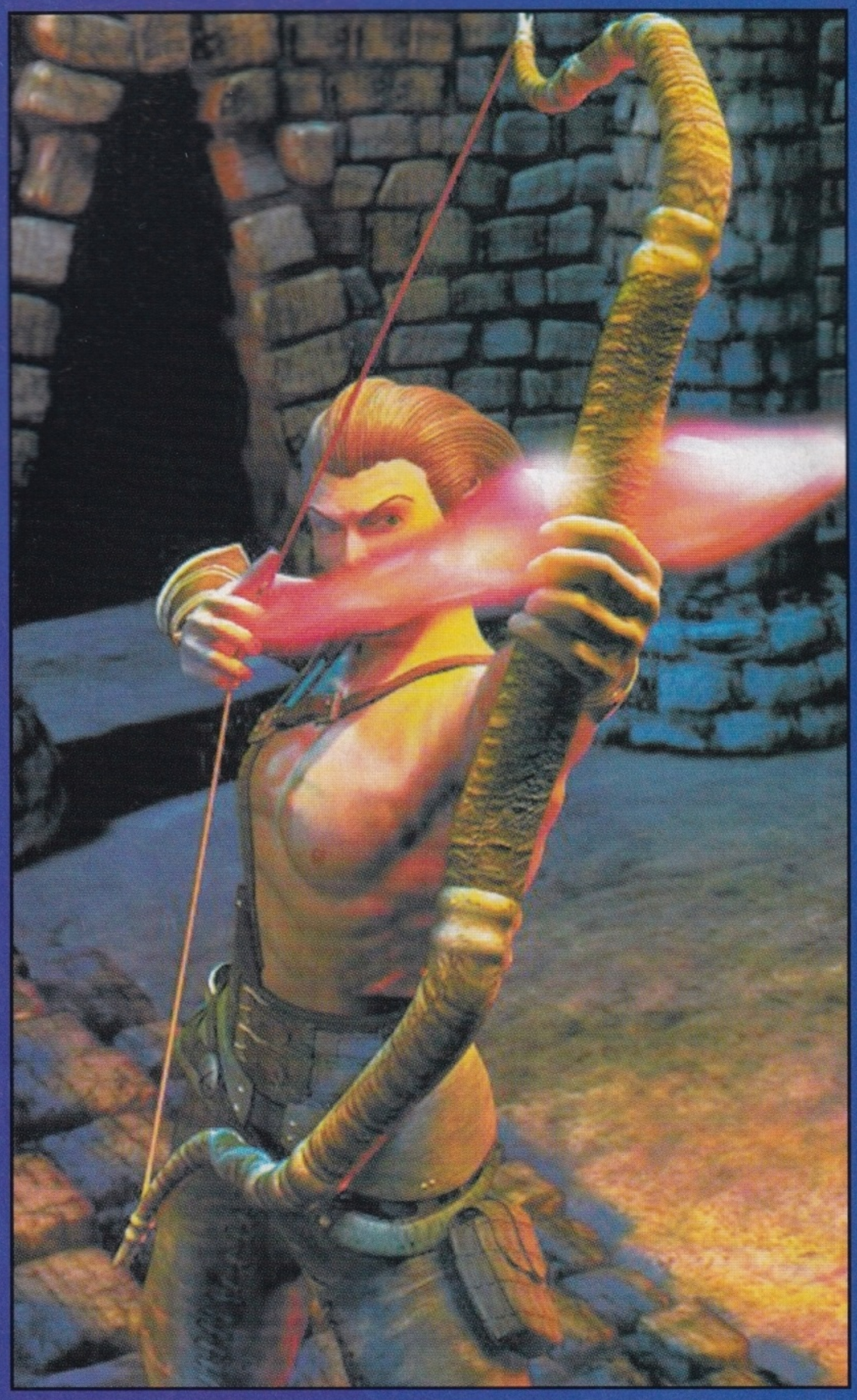
BROŃ, KTÓRA ZADAJE BÓL

Skoro już pojawiłeś się w swojej wyludnionej wioseczce, zauważyłeś pewnie hordy obdartych wymoczków z mieczami i innymi kłujkami szarpiąco rwącymi. Nie jesteś jednak bezbronny. Masz dwa podstawowe wymiatacze: laskę z ostrzem na czubku i prosty czar zapalający. Magii używasz na odległość i muszę przyznać, że jest raczej mało skuteczna. Choć na początek powinna wystarczyć. Kłopot z nią jest jednak taki, że zżera Manę i musisz uważać na swoje zasoby energii. Kij jest bronią uniwersalną i powiem śmiało doskonałą w bezpośrednich starciach. Można nim zabijać na tyle ciekawych sposobów, że to aż niezdrowe. Jeżeli użyjesz go dodatkowo z innymi czarami, możesz uzyskać dodatkowe efekty. Choćby mordercze cięcia. Jeden błyskawiczny ruch, a drgający jeszcze w pośmiertnej agonii kadłubek ląduje gdzieś hen daleko. Chwilę później, jego ręka spada ci na głowę i jest fantastycznie. Szczególne wrażenie robią ataki kijem połączone z obroną meteorytową. Cztery zielone kule lądują na przeciwnikach i ścigają aż do ich śmierci, zaś ty zajmujesz się z żelazną konsekwencją pozostałymi.

KILKA SŁÓW O FRAJERACH

Jest ich w Hereticu 2 naprawdę wielu. Począwszy od szczurów, które możesz rozdeptywać na krwawą miazgę, a skończywszy na „głównych" wrogach posługujących się niezwykle potężną magią, przy której twoja przypomina dziecinną zabawę zapałkami. Twoją przewagą jest jednak niesamowita zręczność i ruchliwość, dlatego zazwyczaj udaje ci się ominąć najgroźniejsze ataki. Wracajmy jednak do soli twej ziemi, czyli do zwykłych śmiertelnych zwierząt. Czyli do nas samych. W Silverspring oprócz szczurów możesz spotkać wielkie wściekłe psy, a w wodzie hm... rekiny. Trochę to dziwne, by w kanałach pływały te drapieżniki, ale urozmaica to grę. Zresztą cóż innego mogliby nam zafundować autorzy: płotki, karpie i okonie? Już lepsze są rekiny. Oprócz bezbronnych cywili, którzy są ofiarami zarówno twoimi jak i twych uzbrojonych adwersarzy, możesz spotkać kolesi z właściwie każdą, dostępną bronią sieczną. Nie stanowią jednak oni poważnego zagrożenia dla ciebie. Inaczej sprawa ma się z przeciwnikami posługującymi się tylko magią. W większej ilości są naprawdę niebezpieczni. Niektórzy z nich mogą stawać się na krotko niewidzialnymi, co dodatkowo uatrakcyjnia rozgrywkę. Kolejnym rozdziałem są panowie rzucający pojemnikami z gazem, lub też po prostu zionący nim na ciebie. Na szczęście, zarówno ci magiczni jak i ci cuchnący, stają się bezbronni w bez-

Miasto jest opustoszałe. Widać pozabijane deskami drzwi. Miszkańcy bronili się do ostatniej kropli krwi. Teraz pozostała tylko krew i bestie szalejące na ulicach.



pośrednim starciu. Cóż, trzeba tylko do nich dojść. Tylko jak zbliżyć się do kogoś kogo nie widać... Tę zagadkę będziesz musiał rozwiązać jednak sam. Między kolejnym miastami musisz przedzierać się przez rozmaite, usiane niebezpieczeństwami tereny. Są to zarówno bagna jak i dżungla. Tu chłopcy z Raven Software dokonali niemożliwego. Wskrzesili dinozaury. Można pooglądać sobie ich jaja, gniewne młode i brutalne stare osobniki. Gady chodzą, skaczą i latają. Każde miasto ma także „swoich" obrońców. W Andorii są to głównie strzelający ognistymi pociskami kusznicy. Takie duże zielone, cętkowane hmm... stworki.

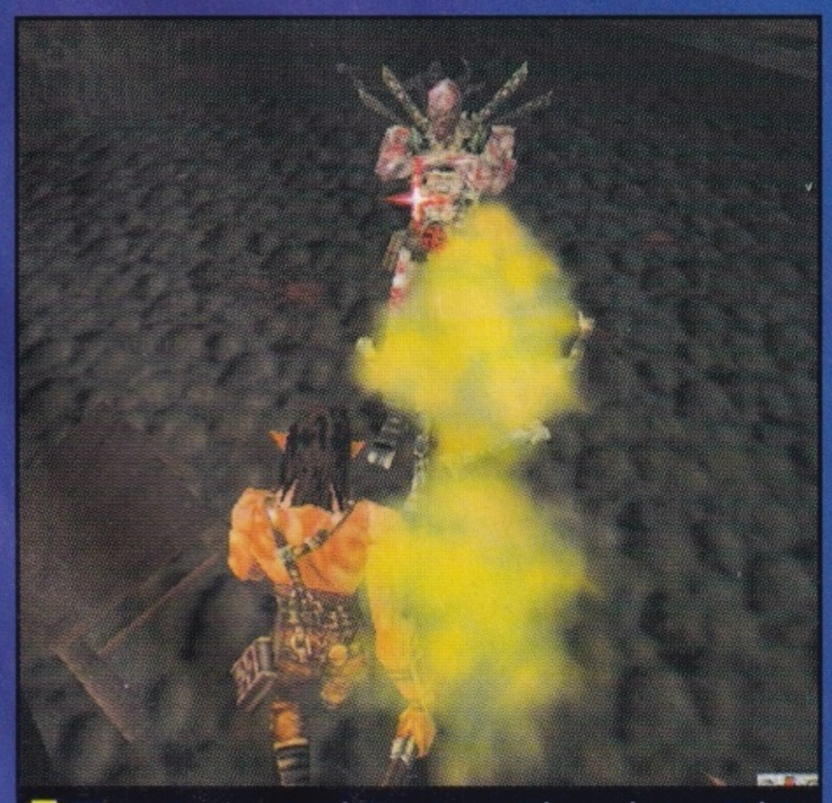
Świat Heretic 2 charakteryzują imponujące, monumentalne budowle. Katedry, świątynie, katakumby, podziemne kościoły – trochę może to przypominać świat z Hexen 2.

INTELIGENCJA – TO BRZMI DUMNIE

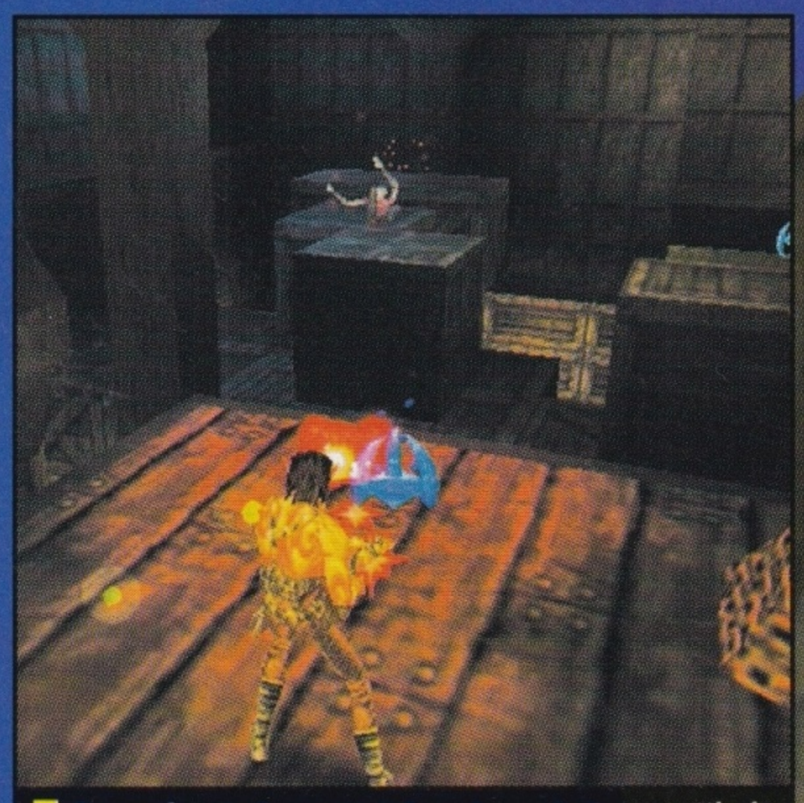
Niestety, mądrością to nasi przeciwnicy nie grzeszą. Potrafią się co prawda skradać, zachodzić cię od tyłu, czasami z okrzykiem na ustach (?) skakać ci na głowę, ale zazwyczaj sami pchają się pod nóż. Cóż z tego, że czasami odskakują i próbują nowych sposobów, gdy wystarczy że zrobisz kilka przewrotów, salt i gwałtownych sztychów, a twoi wrogowie rozpadają się na kawałki. I to dosłownie. Nie zdziw się, że od czasu do czasu z pluskiem przeleci koło twojej głowy czyjeś serce albo wątroba. Ech... życie potrafi być naprawdę zabawne... Przeciwnicy zazwyczaj nie darzą się wzajemnie sympatią. Możesz być świadkiem scen gdy posługujący się gazem kolesie trują „magicznych" i odwrotnie. Czyżby konflikt miedzy cechami?

EFEKTY

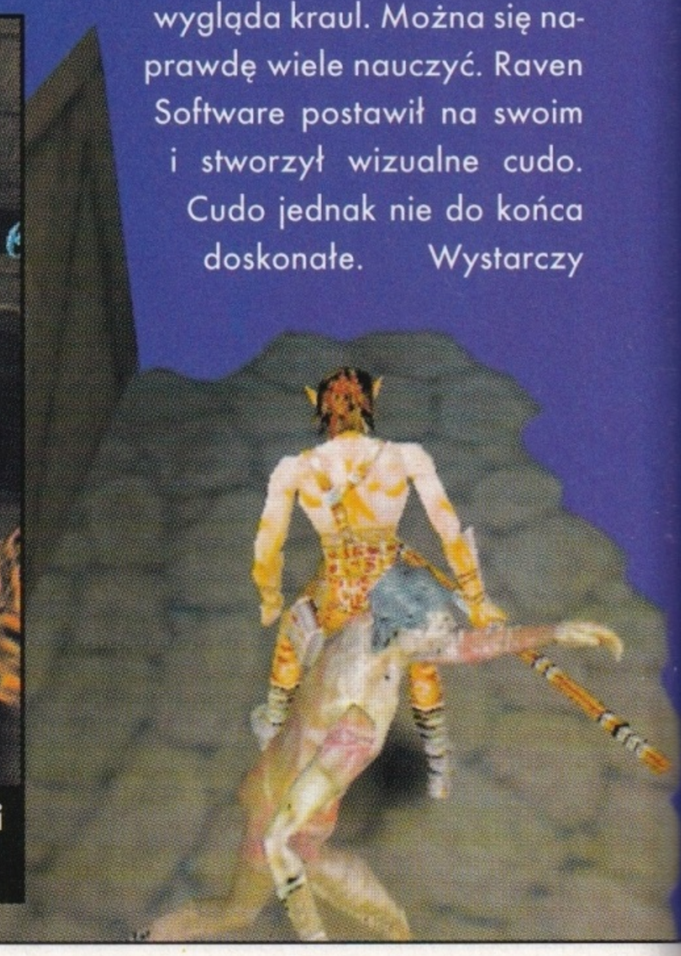
Są największą zaletą Heretica 2. Błyski ognia, bladoniebieski kolor wyciąganego kija, zielona poświata otaczająca meteory, ognisty deszcz spadający na głowy wrogów i inne wielobarwne efekty magiczne naprawdę urzekają. Corvus spadając z dużej wysokości wzbudza tumany kurzu. Gdy pływa, woda delikatnie faluje. Podczas nurkowania bańki powietrza dostojnie wędrują ku powierzchni. Szczególnie przyjemnie dla oka wygląda kraul. Można się naprawdę wiele nauczyć. Raven Software postawił na swoim i stworzył wizualne cudo. Cudo jednak nie do końca doskonałe. Wystarczy



Wrogowie czasami atakują trującym zielonym dymem. Należy go za wszelką cenę unikać i walczyć na bezpieczną odległość.



Corvus dysponuje mocą magiczną i energią życiową. Ubytki uzupełnia zbierają odpowiednie power'upy.

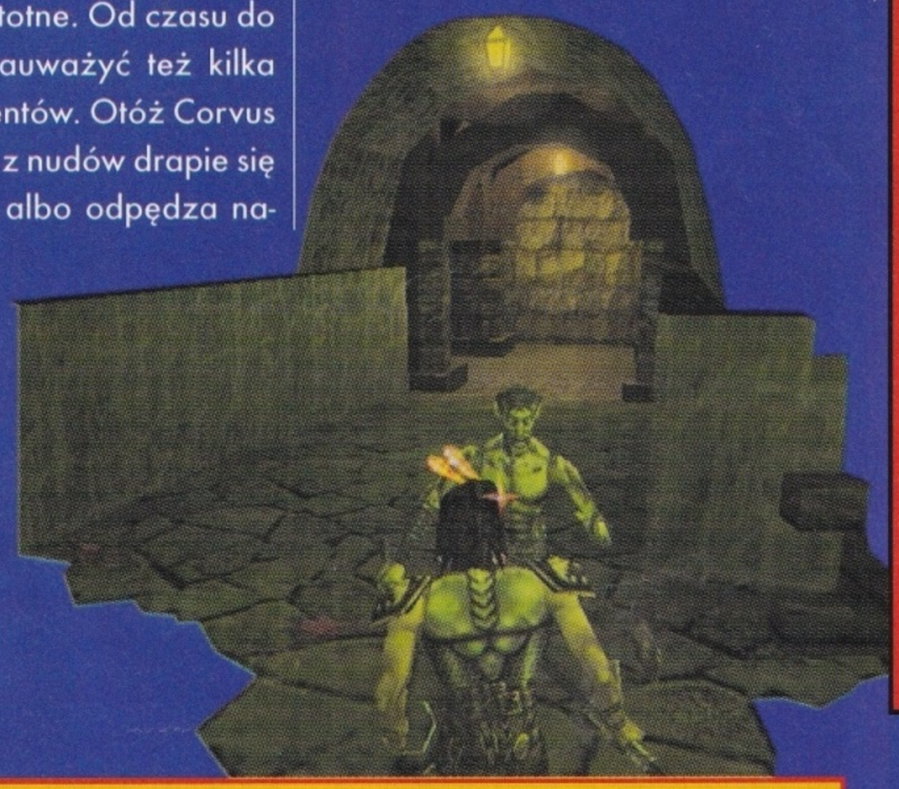


Nie tylko zwykli ludzie zostali przeciągnięci na stronę zła i walczą z naszym bohaterem. Także zwierzęta stanowią dla niego zagrożenie.

spojrzeć na niebo – jego biel smuci. W nocy jest jeszcze dziwniej. Nie wiem, może założeniem autorów były psychodeliczne gwiazdy i chmury, ale do mnie jakoś to nie przemawia. Jeżeli otoczenie (mury, domy, kanały itp.) i postacie naprawdę wykonane są na maxa, to reszta nieco zawodzi. No ale generalnie grafika urzeka, a to przecież jest niezwykle istotne. Od czasu do czasu można zauważyć też kilka śmiesznych akcentów. Otóż Corvus gdy nic nie robi, z nudów drapie się po pośladkach, albo odpędza napastliwą muchę. Potrafi także z plaskiem zabić żerującego na swej szyi komara. Zaprawdę zabawny z niego elf.

OPRÓCZ WALKI

Ostre laski, magia i akrobatyczne umiejętności nie zapewnią ci jednak sukcesu. Często będziesz musiał rozwiązywać zagadki. Na ogół będą one polegały na przekręceniu odpowiednich kurków, naciśnięciu wajch i uruchomieniu różnych mechanizmów. W gruncie rzeczy nie wymagają one szczególnie wytężonej pracy szarych komórek. Nie będzie ataków epilepsji, nerwowych załamań, czy też respiracji serc. Nic z tego. Ot takie drobne, umilające życie zagwostki. Jak się po raz kolejny okazuje efektowne, niezwykle krwawe i różnorodne zabijanie, sieczenie, palenie, kłucie, spopielanie i rozrywanie na strzępy – to nie wszystko. I bardzo dobrze. Brodząc po kolana we krwi i kończynach przeciwników należy znaleźć czas na myślenie. Czas? Raczej krótką chwilę, którą można przeznaczyć na złapanie oddechu.



Zawsze chciałem zostać heretykiem. Łamać wszelkie zasady, dogmaty i prawa. Choć przez moment istnieć poza całym społeczeństwem. Teraz mogę...

ŚMIERĆ PO KAWAŁKU

Jednen strzał, czy uderzenie włócznią nie zawsze musi oznaczać, że przeciwnik kopnie w kalendarz. Często ostrze nam się ześlizgnie i zamiast ciosu w serce, pozbawimy nieszczęśnika którejś kończyny - na przykład ręki. W takim wypadku ofiara wpada w zrozumiałą panikę i zaczyna biegać bez sensu krzycząc w niebogłosy. Nie ma wtedy innego wyjścia, jak skrócić mu cierpnienia i odesłać go do Krainy Wiecznych łowów.

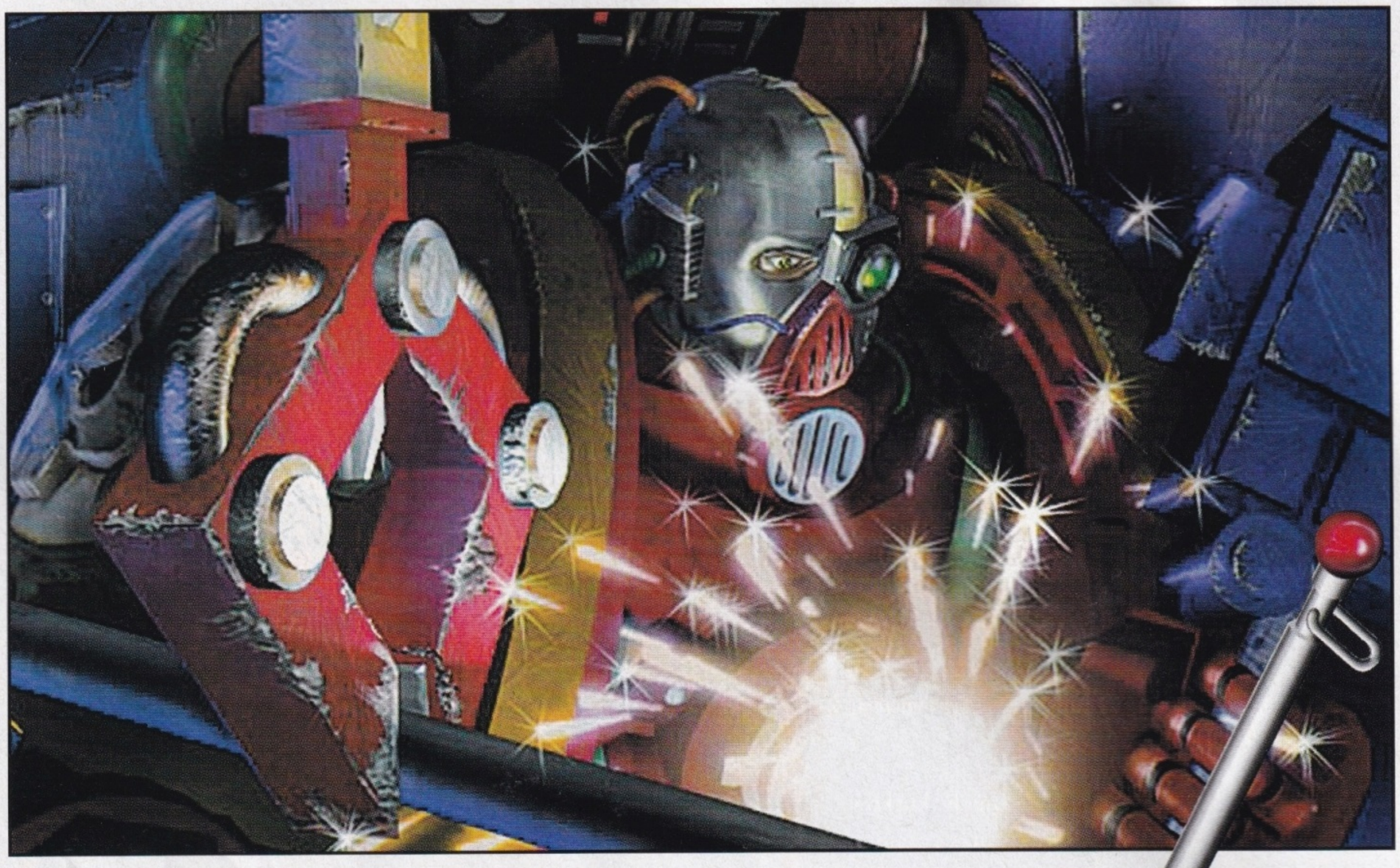
CZY WARTO BYĆ HERETYKIEM?

Gra ma kilka wad. Największą są niezbyt dokładnie dopracowane algorytmy inteligencji przeciwników. Naprawdę można było oczekiwać czegoś lepszego. Choć może się czepiam. No, ok, czepiam się. W gruncie rzeczy Raven Software stworzył grę całkiem niezłą i przede wszystkim miłą dla oka i ucha. Nie jest to może kamień milowy, czy też nieskończone cudo. Ale jednego jestem pewien: Heretic 2 na długo zapisze się w pamięci graczy.

Maciucha

Nasza ocena 86%

Producent:	Raven Software / Activision
Dystrybutor:	LEM
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	155,00 zł
Wymagania:	Pentium 166MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D



Już nie musisz wydawać pieniędzy na figurki

Warhammer 40.000: Chaos Gate

Nareszcie system Warhammer 40.000 (WH40K) zapukał w obudowy naszych PCtów. Doskonałe wykonanie, świetna grafika, łatwy interfejs i możliwość tworzenia własnych scenariuszy (wbudowany edytor) urzekną nie tylko wielbicieli świata z 41 tysiąclecia. Jest to także gra dla wszystkich strategów, kochających starcia taktyczne z odwzorowaniem zachowania pojedynczego żołnierza.

Znów Imperator liczy na naszą pomoc. Siły Chaosu pod wodzą Zymran'a zalewają kolejne planety. Musimy ich zniszczyć odbierając im moc, siłę oraz wiarę w zwycięstwo. Dobierz swój oddział oraz jego uzbrojenie bardzo starannie. Od tego zależy powodzenie nie tylko naszej akcji, ale i przetrwanie ludzkości.

ŚWIAT WH40K

Jest 41 tysiąclecie. Wszechświat składający się z tysięcy zamieszkałych światów jest zdominowany przez rasę ludzką. Jednak w swej ekspansji napotkała ona na wiele obcych ras. Tysiące lat trwa walka z potwornymi i krwiożerczymi Tyranidami, Orkami i Eldarami. Najpotężniejszą bronią ludzkości stali się genetycznie przystosowani do walki Space Marines. Potężnie uzbrojeni, długowieczni, silni (dwa serca – nie dziwota) byli postrachem przeciwników. Tworzyli 20 sławnych Legionów dowodzonych przez Primarchów. Niestety, ciągłe walki spowodowały konieczność przyspieszenia produkcji nowych Marines. Okres przeistaczania człowieka w genetycznie zmienionego bojownika został skrócony do roku. Ten fakt oraz spadek jakości materiału genetycznego spowodowały, że najbliższy przyjaciel Imperatora (najpotężniejszego wojownika ludzkości), dowódca Legionu Lunar Wolves – Horus – podniósł bunt. Ogółem w rebelii wzięło udział – wg

różnych wyliczeń – od 9 do 11 Legionów. Urzekła ich ciemna strona świata i jej Panowie – Bogowie Chaosu, panujący nad energią nadprzestrzeni. Na szczęście, ludzkość zwyciężyła. Horus poległ, ale w bezpośredniej walce z nim odniósł śmiertelne obrażenia sam Imperator. Odtąd znajdując się w stanie na pograniczu śmierci – pozostaje w specjalnym urządzeniu zwanym „Złotym Tronem Ziemi". Tylko jego moc i wola utrzymuje w umysłach ludzkości wiarę w zwycięstwo. Bez Jego Mocy, woli i wszechogarniającej obecności, siły Chaosu pogrążyłyby ludzkość w cierpieniu i śmierci, a z ludzi uczyniły sługi Bogów Ciemnej Strony. Konieczność prowadzenia licznych walk na setkach planet oraz utrata na rzecz Chaosu wielu Legionów, spowodowało konieczność stworzenia w bazie Legionów nowych liczących 1000 Marines oddziałów (podzielone na 10 kompanii, z których każda składa się z 10 drużyn Marines wraz ze sprzętem) zwanych Chapters. Los ten spotkał także najsilniejszy i najlepszy Legion – Ultramarines – dowodzony przez Primarcha Roboute Guilliman'a. I właśnie na barki tego oddziału spada ciężar walki z siłami Chaosu, które wypełzły pod wodzą Zymran'a z Oka Terroru, obszaru w którym nadprzestrzeń zmieszała się z materialną rzeczywistością dając schronienie zdradzieckim ciemnym Legionom.

„W każdej armii równowaga jest kluczem do zwycięstwa. Dowódca, który zawierza swój los wyłącznie ciężkiej broni, będzie wymanewrowany. Dowódca, który zawierza walce wręcz bez wsparcia, straci swe siły pod ogniem wroga. Każdy element musi pracować w harmonii, dlatego efektywność armii jest ważniejsza od liczebności wszystkich jej części."

z Tactica Imperia

STRUKTURA GRY

Gra jest oparta bardzo ściśle na systemie WH40K. Gracz dowodzi kompanią Space Marines złożoną z 8 drużyn – 1 Terminatorów, 1 Szturmową, 1 Devastatorów oraz 5 Taktycznych. Zadaniem gracza jest wygrać kampanię poprzez wykonanie kilkunastu misji. W trakcie poszczególnych misji każdy z biorących w nich udział Marines nabywa doświadczenia i podwyższa swoje zdolności. Każdy z nich może także liczyć na medale za dzielność. Do wykonania zadania należy wybrać maksymalnie 3 drużyny, 5 oddzielnych postaci (jeżeli są dostępne) oraz 3 pojazdy. Oprócz misji układających się w kampanię, można rozegrać misje wieloosobowe (do 4 graczy w sieci) lub typu „random" generowane przez komputer po podaniu podstawowych warunków wyjściowych, takich jak ukształtowanie oraz rodzaj terenu, siła oddziałów, inteligencja przeciwnika, liczba jednostek, a także cel misji. By jeszcze bardziej wzbogacić ofertę CHAOS GATE, w grę wbudowano edytor, który służył twórcom gry. Dzięki temu gracz może stworzyć własną, pełnokrwistą rozgrywkę ze wszystkimi detalami. Celem większości misji jest wycięcie w pień przeciwnika. Czasami jednak musimy poszukać jakiegoś przedmiotu lub wykończyć konkretnego gościa. Warto wczytywać się

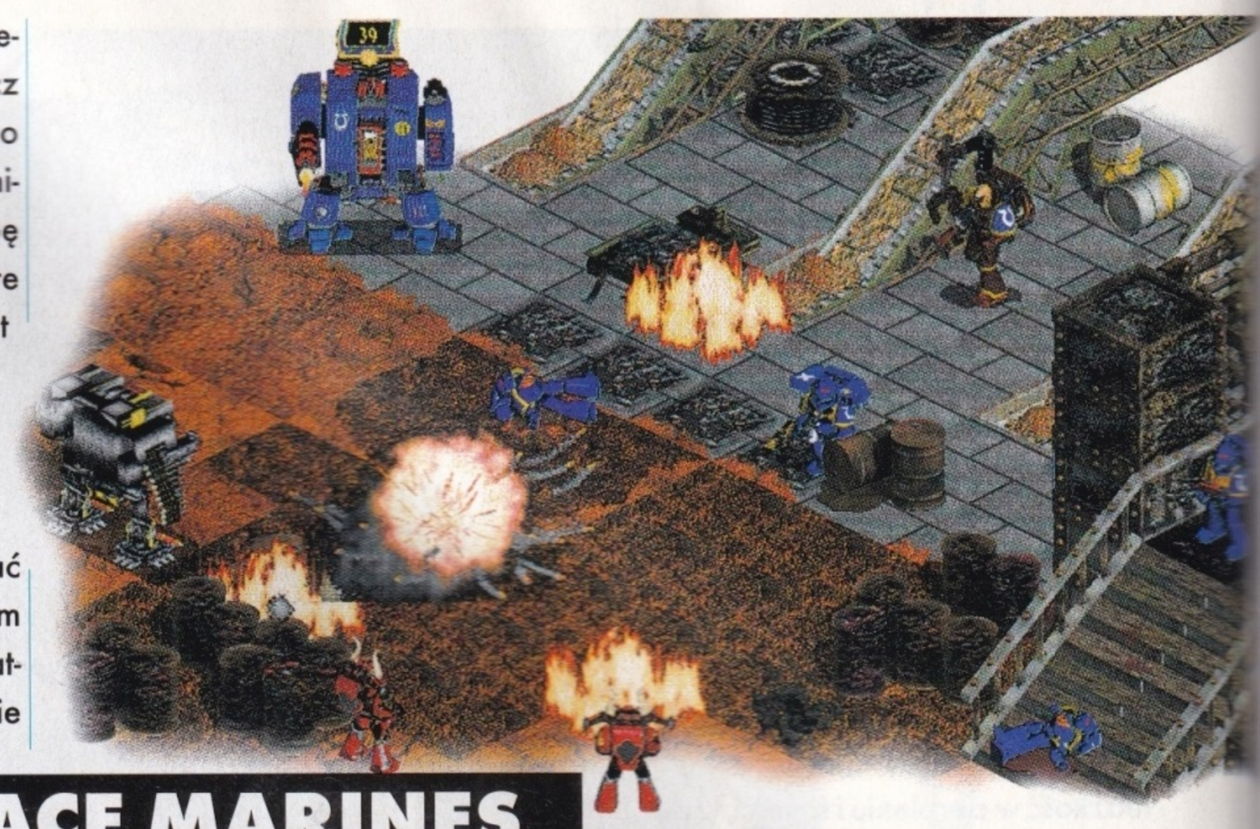
Space Marines otoczeni przez siły Chaosu. Jeżeli wróg dysponuje przewagą liczebną, trzeba unikać starć na otwartym terenie. Najlepiej z ukrycia wyeliminować wroga.

Fortece Chaosu zawsze strzeżone są przez Terminatorów i demony. Na początku garnizon trzeba zmiękczyć ostrzałem z broni ciężkiej.

we wprowadzenie do każdej misji, po to by wybrać odpowiedni zestaw drużyn oraz ich wyposażenie. Jasne jest, że jeśli będziemy musieli coś wysadzić, a nie zabierzemy wystarczających środków wybuchowych (lub rakiet), to cała misja zakończy się klapą.

POLE WALKI

Gra w sferze taktycznej przypomina na bardzo krzyżówkę UFO oraz ostatnio wydanej SOLDIERS AT WAR. Pole walki podzielone zostało na kwadraty, a cała misja na tury działania wykonywane naprzemiennie przez obie strony. Gracz musi przesuwać ręcznie każdego żołnierza posiadającego ograniczoną, w danej fazie gry, liczbę punktów operacyjnych. Punkty te mogą być wydane na ruch, zwrot w miejscu, klęknięcie, bieg, strzelanie lub rzucanie granatów. Każdy z żołnierzy może także na polu walki skorzystać z apteczki podręcznej, albo przeszukać zwłoki lub wymienić się sprzętem z kolegami. Jest to bardzo przydatne, gdy jakimś cudem zabraknie



nam amunicji lub granatów. Cała ta aktywność (dodatkowo strzelanie do wyznaczonego celu, zachowywanie punktów na strzał itp.) to jednak nic w porównaniu z jedną opcją – OVERWATCH. Wbrew pozorom, jest to znany nam z innych gier tryb – DEFEND. Żołnierz z włączoną opcją (ukazuje się nad nim oko „opatrzności") jest w stanie strzelać do każdego poruszającego się przeciwnika, którego widzi we wrogiej fazie działania. Wbrew pozorom jest to najskuteczniejszy sposób na wykończenie wrogich sił. I tu czas przejść do wiwisekcji samej walki taktycznej.

MARINES W OGNIU

Najważniejsze jest odpowiednie dobranie drużyn i sprzętu do zadania bojowego. Każda z jednostek ma swoje zalety i wady. Podstawowa jednostka – Taktyczna jest słabo uzbrojona, ale ma niezłe pancerze i uzbrojonego w ciężką broń dowódcę. Szybcy, świetnie nadają się do rozpoznawania. W walce najczęściej wspierają inne drużyny rzucając granaty i zwalczając mniej odporne siły Chaosu. Mniej przydatną w otwartym boju jest drużyna szturmowa – Assault. Starcia wręcz nie przynoszą szybkiego rozstrzygnięcia. Gdy wyposażeni w odrzutowe plecaki szturmowcy zbliżą się do przeciwnika, nie uczynią mu wielkiej szkody. Natomiast w fazie ruchu wroga zostaną najpewniej rozstrzelani. Jaki więc jest z nich pożytek? Otóż mogą skutecznie odciągać uwagę przeciwnika od innych naszych jednostek. Szybkie przemieszczanie się po planszy, przenikanie do ciężko dostępnych obszarów – to główne zalety tej jednostki. Drużyna, która weźmie udział w każdej misji, to De-

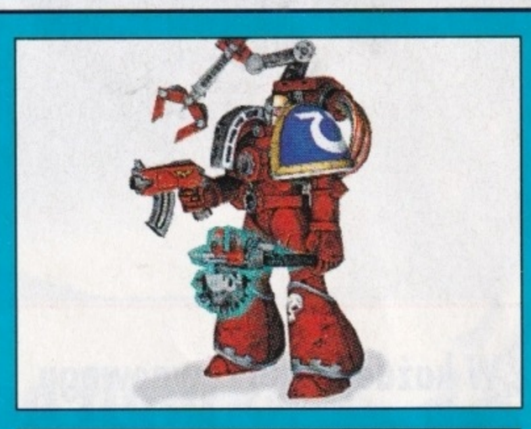
RODZAJE ŻOŁNIERZY SPACE MARINES

Tactical

Wszechstronny piechur uzbrojony w bolter i granaty. Podstawowe mięso wszystkich drużyn.

Captain

Najsprawniejszy, najzwinniejszy, po prostu dowódca. Wspiera moralnie swych żołnierzy. Wyposażony w plazmowy pistolet oraz mieczyk.



Techmarine

To kapłan Boga techniki. Zna się na sekretach technologii. Być może umie czasami coś naprawić.

Terminator

Mordercze połączenie szafy pancernej z wielolufowym działkiem kalibru bodajże 120 mm. A jak się zachce smażonych kurczaków można go wyposażyć w niezgorszy miotacz ognia. Chaos jest wtedy jeszcze większy.

Librarian

To taki inteligentniejszy Marines. Innymi słowy – umie czytać. Dlatego z różnych gazet zna kilka przekleństw niesłychanie użytecznych na polu walki. Bez niego pokonanie Chaosu jest prawie niemożliwe.

Chaplain

Marines wyznają różnego rodzaju kulty domowe, których kapłanem jest właśnie Chaplain. Śpiewając psalmy na cześć Imperatora prowadzi Marines do boju. Po prostu podnosi ich morale.

Apothecary

No i jest lekarz. Jego zdolności pozwalają na polu walki leczyć powierzchowne otarcia naskórka. Świetny w walce, chociaż posiada jedynie bolt pistolecik.

Assault

Wyposażony w odrzutowy plecaczek oraz kosmiczną szabelkę i bolt pistolecik znakomicie nadaje się do akcji specjalnych oraz zbiorowych szarż podniebnych na zdezorganizowanego przeciwnika.

Devastator

W skład drużyny Devastatorów wchodzi dwóch Marines wyposażonych w broń ciężką znakomicie nadającą się do niszczenia umocnień oraz pojazdów opancerzonych.

Oddział Assault zbliżył się do wroga i zaraz dojdzie do starcia wręcz. W ruch pójdą miecze, piły łańcuchowe i topory.

vastators. Jako jednostka wsparcia, wyposażona jest w dwie bronie ciężkie. Daje jej to dużą siłę ogniową. Równocześnie trzej zwykli Marines zapewniają drużynie elastyczność w wykonywaniu zadań (ruchliwość, rozpoznanie, granaty). Najważniejszą jednak drużyną Mari-

nes, która (gdy tylko jest dostępna) musi zostać użyta w boju – są Terminatorzy. Ich wspaniałe pancerze, otoczone legendarną czcią, dają kilkakrotnie większą odporność niż zwykłe pancerze Marines. Ich bogate wyposażenie szturmowe oraz silne uzbrojenie do walki wręcz, czynią z tych superżołnierzy prawdziwe maszynki do zabijania.

TAKTYKA WALKI

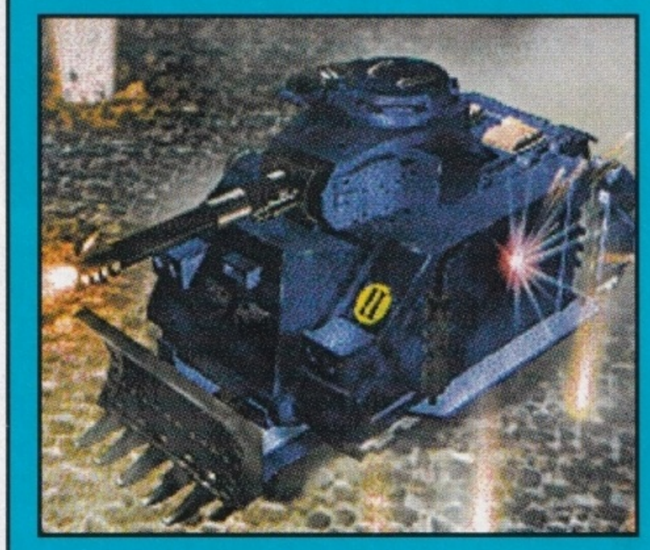
Podstawową zasadą bojową jest, podobnie jak w większości gier amerykańskich, strzelanie przez komputer wszystkimi siłami do jednego celu. Ma to na celu eliminację kolejnych żołnierzy. Oprócz fizycznej eksterminacji, ma to niebagatelny wpływ na morale pozostałych przy życiu Marines. Ten schemat gry komputera, dla własnego dobra, trzeba powielić w działaniu. Pół biedy, gdy do akcji wkraczają nasi Terminatorzy. Dwa strzały z działka szturmowego i Chaos Marines giną. Inne bronie działają z różną skutecznością, dlatego często trzeba kumulować wysiłek kilku Marines na jednym przeciwniku. Dobrze jest wspomóc swój wysiłek granatami, ale od razu sobie powiedzmy, że zwykłe granaty nie rządzą na polu walki i wyrządzone szkody są raczej nikłe.

Taktyka walki Marines jest prosta. Jak w większości gier musimy utworzyć linię z żołnierzy. Następnie każdemu zostawiamy trochę punktów operacyjnych, by mógł prowadzić ogień, a później włączamy opcję Overwatch. W fazie przeciwnika, każdy śmiałek, który znajdzie się

POJAZDY MARINES

RHINO

Nieźle opancerzony i uzbrojony transporter. Może przewozić do 10 Marines lub trzech Terminatorów. Uzbrojony jest w podwójnie sprzężone działka, mogące strzelać w każdym kierunku. Desant także może prowadzić ogień poprzez otwory na burtach i z tyłu pojazdu.



PREDATOR

Podstawowy czołg wsparcia Marines. Zbudowany na bazie Rhino jest uzbrojony w Autocannon i karabinki na wieży.

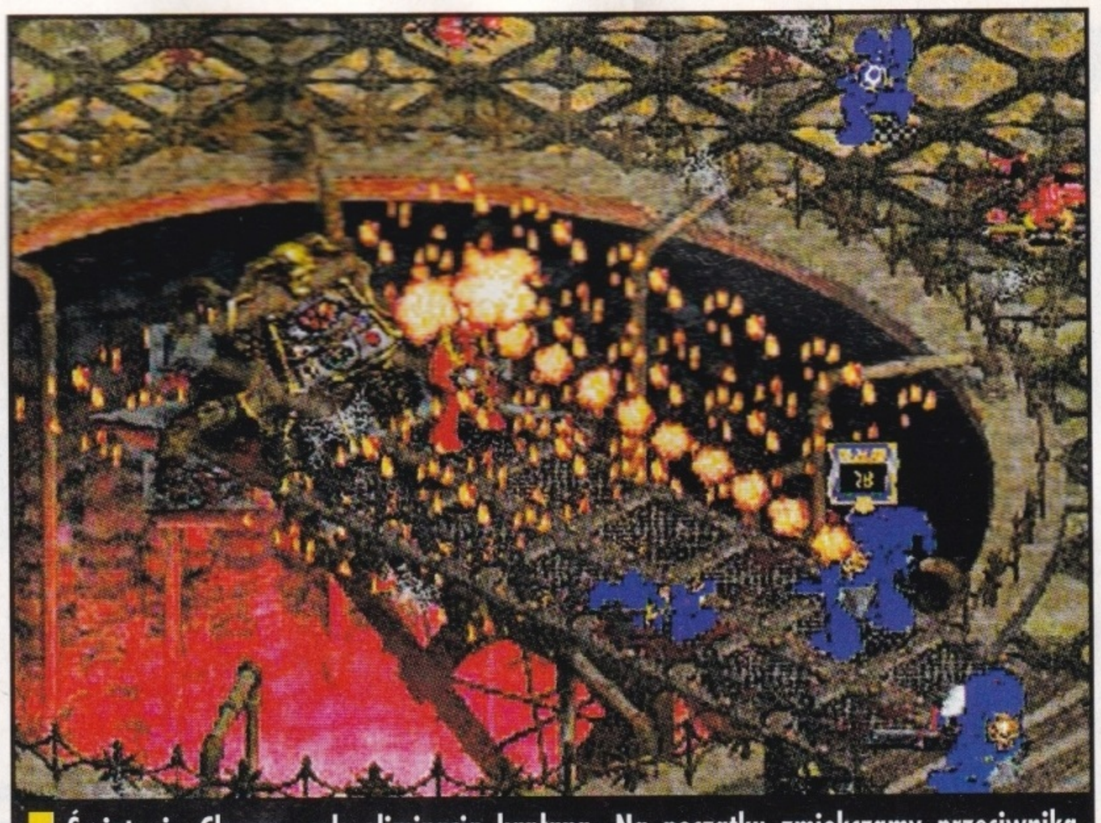
LAND SPEEDER

Dwuosobowa, szybka maszyna służąca do przemieszczania się nad polem bitwy. Silnie uzbrojony,(Multimelta i ciężki miotacz ognia) jest jednak mało odporny na ogień.

DREADNOUGHT

„Ciężka, wielka i potężna szafa grająca." Głównym przebojem wygrywanym przez nią przy pomocy działek szturmowych i wyrzutni rakietowych jest walc śmierci. Zazwyczaj by mógł się pojawić na polu walki jest potrzebny co najmniej jeden Techmarine.

Oddział Terminatorów wspierany ogniem z czołgu Predator. Takiej sile ognia nic nie ma prawa się przeciwstawić.



Świątynia Chaosu, cel: eliminacja kapłana. Na początku zmiękczamy przeciwnika miotaczem ognia. Potem seria z boltera i sprawa załatwiona.

w zasięgu ognia zostanie ostrzelany. Taka linia wsparta wyrzutami granatów (np. dymnych, gdy przeciwnik ma przewagę), przesuwając się powoli po polu walki, najczęściej bez strat oczyści je z przeciwnika. Szczególną rolę odgrywa w grze magia (Librarians) oraz bronie specjalne. W pierwszym przypadku, oczytani Marines dysponujący wiedzą magiczną mogą rzucać czary (maksymalnie cztery czary na głowę Librarianina) ofensywne i defensywne. Często wyczarowane potwory, ściany ognia, czy nagłe teleportacje, zmieniają sytuację na polu bitwy. Podobny efekt mają specjalne bronie w postaci siły Chaosu. Np. granaty lub pociski wirowe (Vortex) otwierają bramy do nadprzestrzeni, wciągając w nią wszystkich na swej drodze. Granaty Stasis zatrzymują wszystko w miejscu w polu swego oddziaływania.

EPILOG 1

CHAOS GATE jest wspaniałym prezentem dla wszystkich wielbicieli systemu WH40K oraz tych, którzy kochają kosmiczne baśnie, stalowych rycerzy i walki z ciemnymi mocami. Tym niemniej trzeba przyznać, że gra jawi się, w porównaniu do wielkości i zróżnicowania oryginalnego systemu, jako zaledwie skromny przyczynek. Być może SSI i GAMES WORKSHOP potraktowały tę grę jako sprawdzian rynku. Podobno przedstawiciele SSI zapewniali na targach w Atlancie, że jeżeli gra odniesie sukces, ukażą się następne dodatki, w postaci innych ras obcych oraz innych Legionów Space Marines. Byłoby pięknie, ale wielkość WH40K nie polega tylko na spektakularnych walkach kilku drużyn po obu stronach barykady. Jej sens znajduje się w wielkości kosmosu będącego sceną śmiertelnych walk, w tajemnicy kryjącej się na każdej niezbadanej planecie. Kolejnym krokiem twórców z RANDOM GAMES i SSI winno być dołożenie warstwy strategicznej na wzór tej z UFO. Mielibyśmy wtedy możliwość sterowania zasobami Imperium w skali makro i rozgrywania bitew (podobnie jak w UFO) w oparciu o engine CHAOS GATE – w skali mikro. I to byłoby to.

EPILOG 2

Dla zwykłych graczy CHAOS GATE jawić się może jako typowa gra taktyczna. Równie kolorowa i udźwiękowiona jak każda inna. Ani lepsza, ani gorsza. Jej przewaga tkwi jednak w legendzie, źródłach i otoczce wypływającej z systemu WH40K. Tylko ile osób w Polsce go zna lub może go sobie zafundować? A przecież wszyscy wiemy, że najważniejsza jest atmosfera. Tym niemniej CHAOS GATE można polecić każdemu. Jest to po prostu kawałek solidnej gry strategicznej. Różnorodność broni, granatów, oddziałów, niesamowita użyteczność pojazdów bojowych, a także ciekawie zaplanowane scenariusze, tworzą wystarczającą pożywkę dla dobrej gry. Gdy dodamy do tego edytor oraz perspektywę kolejnych upgrade'ów udostępniających nowe rasy i Legiony – sens instalacji CHAOS GATE na naszym PC stanie się zupełnie jasny.

Dariusz Berger Góralski ■

Nasza ocena 87%

Wydawca:	SSI 1998
Dystrybutor:	OPTIMUS
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	150,00 zł
Wymagania:	Pentium 133MHz, 32MB RAM, karta video 4MB

Poprzedniczki CHAOS GATE

Wbrew pozorom tak popularny temat, jakim jest system WH40K, nie był zbytnio eksploatowany w grach komputerowych. Być może zaważyła tu niechęć właścicieli praw do systemu, a może zbyt wygórowane żądania przez nich stawiane. Tak naprawdę bezpośrednio do systemu WH40K nawiązała tylko jedna gra – SPACE CRUSADE.

Space Crusade

SPACE CRUSADE została wydana przez firmę Gremlin w 1993 r. Gracz mógł wybrać Space Marines spośród 3 legionów: Blood Angels, Imperial Fists oraz Ultramarines. Przeciwnikiem były siły Chaosu wspomagane przez gremliny itp.

Space Hulk

Kolejną grą był składający się z dwóch części – SPACE HULK (wydawca Electronic Arts, 1 – 1993, 2 – 1996 r.), opowiadający o zmaganiach grupy Space Marines-Terminatorów z Genokradami, we wraku kosmicznego statku.

aIncubation

Bardzo luźno do sagi Warhammer'a nawiązała gra INCUBATION firmy Blue Byte (1997 r.). Właściwie tylko kosmiczne opakowanie i lekkie podobieństwo żołnierzy do Space Marines uczyniło tę grę wielce podniecającą dla wielbicieli gatunku (poza tym gra była świetna).

Final Liberation Epic 40000

Ostatnią grą przed CHAOS GATE było FINAL LIBERATION EPIC 40000. Wydana na przełomie 1997 i 1998 r. gra wprowadzała nas w świat systemu Epic40K, który jest tożsamy z WH40K, tylko ukazuje kosmiczne zmagania z innej perspektywy – bohaterem nie jest pojedynczy żołnierz, ale pojedyncza drużyna bojowa. Gracz dowodząc siłami Imperatora walczy na planecie Volistad z Orkami. Zapowiadana implementacja umożliwiająca walkę z siłami Eldarów i Tyranidów nie ukazała się.

KONKURS PC Games CD

WARHAMMER 40,000

GAMES WORKSHOP & MINDSCAPE ENTERTAINMENT

Pytania:

- Kto wydaje w Polsce grę Warhammer 40000: Chaos Gate?
- W jakim stuleciu rozgrywają się wydarzenia świata Warhammer 40000?
- Podaj nazwy 3 dowolnych chapterów Space Marines

Nagrody:

- 3 zestawy podstawowe Warhammer 40000
- 3 gry Warhammer 40000: Chaos Gate
- 2 plakaty wielkości A0 Warhammer 40000
- 7 gier Epic 40000: Final Liberation
- 7 zestawów figurek z Warhammer 40000
- NAGRODA NIESPODZIANKA!

Zasady konkursu:

- Odpowiedzi na pytania przyślij na kartkach pocztowych do 25 stycznia 1999 roku
- Wyniki konkursu opublikujemy w numerze marcowym (19 lutego w kioskach)

Nasz adres:

- PC Games CD,
  00 - 958 Warszawa, skr. poczt. 96.
  z dopiskiem „*CHAOS GATE*"

Nowa przygoda

Settlers 3

Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, za siedmioma łąkami i rozległymi morzami, mieszkało sobie stadko małych ludzików. Ludziki te bardzo lubiły się rozwijać, budować nowe budynki i okręty. Niestety w ich malutkich żyłkach płynęła burzliwa krew wojowników. Konkurencja i walka z innymi ludzikami leżała w ich naturze. Chciały zawładnąć całym światem i do tego celu potrzebowały tylko jednego - przywódcy. Wybór padł na Ciebie...

Settlers 3 to kolejny episod wydanej przed laty przez Blue Byte gry o malutkich osadnikach. W trzeciej części zmieniło się wszystko, począwszy od rodzaju grafiki, a kończąc na zmianach w sposobie prowadzenia rozgrywki. Czy poprawki są pozytywne?

HISTORIA LUDZIKÓW

W Settlers 3 mamy do wyboru trzy rasy osadników. Są to: Azjaci, Egipcjanie i Rzymianie. Każda z nacji ma swojego boga. Egipacjanie składają ofiary Horusowi, Rzymianie oddają cześć Jowiszowi, a Azjaci padają na twarz przed Chińskim Smokiem Ch'ih -Yu. Tak się składa, że wymienieni bogowie to starzy przyjaciele, którzy już nie jednego pieczonego prosiaczka i nie jedną baryłkę wina razem „rozpracowali". Ich jedynym zajęciem była tylko ciągła zabawa i biesiada, aż do pewnego momentu... Wszechmocny stwórca, Światłość Nieograniczona obserwował postępowanie swoich podopiecznych. Widząc, że bogowie zamiast zajmować się swoimi ludami tylko się bawią, a wino i piwo leje się litrami na Olimpie, oburzył się niezmiernie i wezwał przed swoje oblicze leniwe bóstwa. Stwierdził, że najlepszą karą będzie dla nich to, iż każe konkurować ze sobą trzem nacjom, nad którymi trzymali pieczę Horus, Jowisz i Smok Chiński. Tylko jedna rasa będzie mogła przetrwać. Całą tą historię opowiada intro gry, w którym nie byłoby nic szczególnego, gdyby nie to, że jest ono tak jak i cała gra w języku - UWAGA! - polskim. Jego lokalizacja została wykonana naprawdę fachowo.

WIDOK I ODGŁOSY WALKI

Każda z małych postaci została przyodziana w tradycyjne ubranka swojej nacji. Rzymiańscy

Przetapialnie złota to bardzo ważne ekonomicznie budynki w każdym królestwie. To właśnie w nich ze złóż wytapiane są sztabki złota. Złotem natomiast płacimy za trening żołnierzy.

Budynki militarne nabrały całkiem innego znaczenia. Nie pełnią już tylko roli koszar, ale używane są jako budynki obronne. Na wieżach strażnicy możemy umieścić łuczników.

Gdy geolog znajdzie węgiel, złoto lub rudę żelaza, umieszcza w odpowiednim miejscu specjalnie oznakowaną tabliczkę. W tych oto miejscach możemy później postawić kopalnie.

Zatrzymanie produkcji: Jeśli okaże się, że twoi drwale wycinają lasy w zastraszającym tempie, znaczkiem tym możesz zatrzymać ich w domu i poczekać aż leśnicy dosadzą odpowiednią ilość drzewek.

Ogrodnik sadzi winorośla. Z tych roślinek powstają później wysokoprocentowe płyny, które powodują, iż w świątyniach zabawa jest na tzw. topie.

Z portów wypływają statki handlowe. W tym menu ustalamy jaki produkt ma dotrzeć do wybranego przez nas celu. Handel to jeden ze sposobów załagodzenia stosunków między nacjami.

Statki handlowe transportują różne artykuły z wyspy na wyspę.

Za pomocą statków możemy przewozić także naszych rycerzy. Niespodziewany desant na wybrzeże to jest to.

Kopalnie są bardzo ważnymi trybami w całym mechnizmie ekonomicznym. Górnicy pracują znacznie lepiej i wydajniej, gdy są dobrze odżywieni. W tym wypadku górnik otrzymał chlebek.

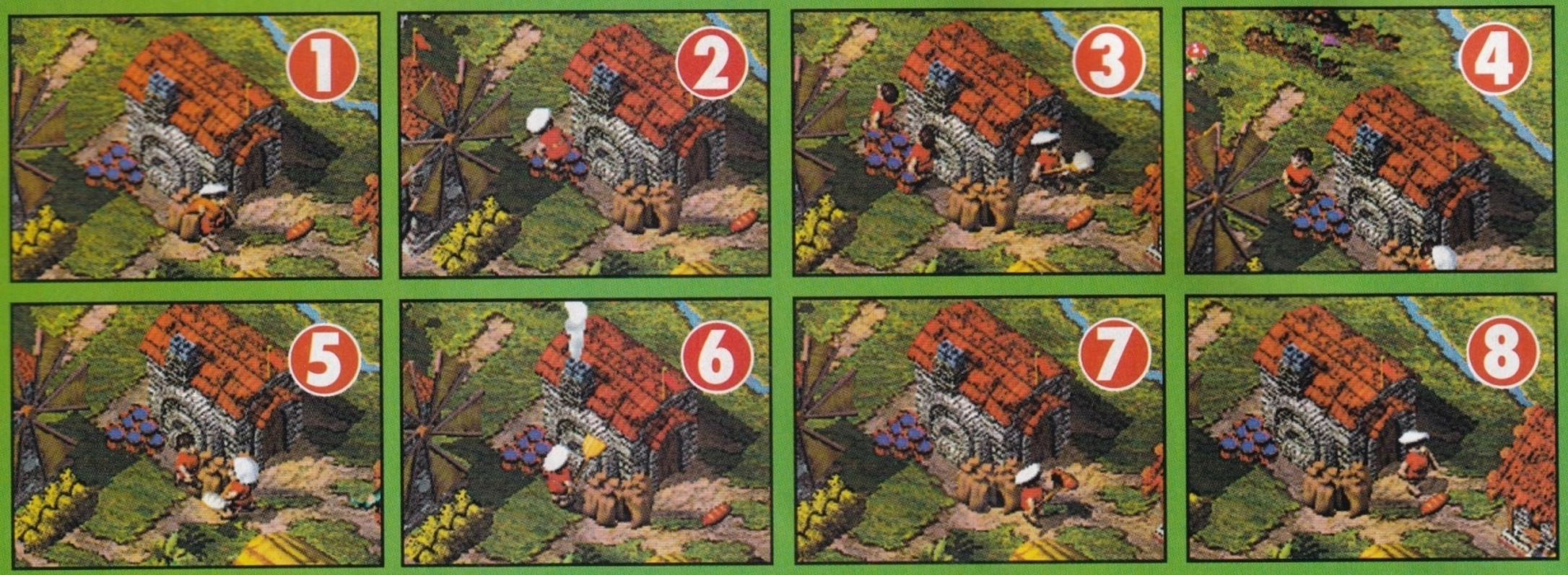
piechurzy brykają w romańskich tunikach, samuraje okładają się za pomocą tradycyjnych mieczy zwanych katanami, a egipscy wojownicy ubrani są w śmieszne spódniczki. Wreszcie robotnik rzymski różni się od azjatyckiego. Azjaci, oprócz różniącego ich nieco stroju, posiadają także odmienne cechy fizyczne. Są to oczywiście skośne oczka i wynikające z kultury wschodu warkoczyki. Do grona poddanych dołączyły także nowe postacie. Są wśród nich: szpieg, pikinier, łucznik, gorzelnik oraz nawigator. Oprócz zwiększenia różnic pomiędzy wyglądem samych figurek, postarano się także, by poruszały się one bardziej naturalnie. Uczynino to przygotowując dla każdej postaci znacznie większą ilość klatek animacji, niż miało to miejsce w dwóch poprzednich częściach gry. Niestety nasze ludziki nadal są płaskie i nie można ich obserwować z różnych stron. Ten element mógł być rozwiązany lepiej. Kolejnym zawodem może być to, że nasi kochani podwładni mieli mówić i wydawć różne śmieszne odgłosy. Tym czasem, z wielkim żalem trzeba stwierdzić, że mieszkańcy naszej krainy są poprostu niemi.
Boli to tym bardziej, że ludziki miały mówić po polsku. Czyżby teraz każdy z nich porozumiewał się na migi?

ARCHITEKTURA

Przejdźmy jednak do budynków. Oczywiście i one zyskały całkiem nowy wygląd, ale najbardziej cieszy to, że w trzeciej części jest ich znacznie więcej. Pojawiły się no-

Na rynku pojawiły się oczywiście także i wersje pirackie Settlersów. Jednak Blue Byte przewidział taki obrót sprawy. Zabezpieczenia programu powodują, iż w nielegalnych wersjach gry huta żelaza zamiast wytapiać sztabki żelaza produkuje prosiaczki.

KTO WIE JAK SIĘ ROBI CHLEBEK?



Do wyrobu chlebka w piekarni potrzeba jest kilka produktów. Z młynu dociera tu w workach mąka, a ze źródełka dostarczana jest w wiaderkach woda. Piekarz bierze oba towary, wchodzi do domku i tam ugniata ciasto. Następnie wynosi ciasto na palecie, by włożyć je do pieca znajdującego się na zewnątrz. Po kilku sekundach pieczenia powstaje pyszny chlebuś. Mmmmm.... palce lizać.

Przykład egipskiej osady. Najbardziej uczęszczane szlaki wycierane są przez stópki małych ludzików. W transporcie pomagają także osiołki.

we struktury wynikające bezpośrednio z tradycji i kultury odpowiednich nacji. Wśród nich znalazły się azjatyckie pola ryżowe, gorzelnie sake oraz rzymskie winiarnie. Innowacją są także świątynie - duże i małe - które świadczą o religijności naszch poddanych, a także możliwość budowy cudu świata. By zwiększyć wydajność handlu, można wybudować targowisko, w stoczni natomiast statek handlowy, a aby otrzymać większą ilość mieszkańców, stawia się odpowiednie rezydencje. By nadać budowlom nieco dynamiki, autorzy umieścili w każdej z nich kilka ruchomych elementów. W większości struktur z kominów unosi się dymek, w oknach migają światełka, a na zewnątrz kręcą się mieszkańcy. Młynarz nosi worki z mąką, rzeźnik zarzyna prosiaczki, z kuźni bije żar pieca, a farmer sieje zboże lub biega z kosą (czyżby miał zamiar kogoś skroić?). Osada tętni życiem. Krajobraz także prezentuje się znacznie lepiej. Wreszcie wyraźnie widać różnice w poziomie terenu. Głazy wyglądają jak prawdziwe kamienie, a nie jak kupka stopionej plasteliny. Górskie skałki są dużo bardziej realistyczne, wyraźnie rzucając się w oczy i wytyczając obszar, gdzie mogą być zawarte cenne minerały. Na mapce nie tylko obecne są obszary leśne, ale także pustynie, stepy i bagna. Najlepiej jednak wygląda... woda. Jest opracowana rzeczywiście wspaniale. Na jej powierzchni da się zauważyć ruch fal oraz bardzo realistycznie refleksy światła.

WOJNA I EKONOMIA

W samej ekonomi gry w zasadzie nic się nie zmieniło. Nadal najważniejsze są oczywiście budynki żgastronomiczne, wśród których tradycyjnie są farmy, hodowle prosiaczków, młyny, piekarnie, rzeźnie i domki rybaków. To one właśnie dostarczając produktów żywnościowych, przyczyniają się do dobrej i wydajnej pracy górników w kopalniach. (Tu pojawia się niespodzianka - nie ma kamieniołomów. Kamyki potrzebne do budowania domków otrzymać można tylko od kamieniarzy).

Tak więc ciągle opłaca się budować, tak zwane taśmociągi produkcyjne, czyli należy umieszczać budynki pokrewne ekonomicznie blisko siebie (np. młyn nie-

Każda narodowość posiada swój własny styl architektoniczny. Zamek egipski wygląda całkiem inaczej niż azjatycki.

daleko farmy i pola ze zbożem). To samo tyczy się także innych produkcji. Nowością w mechnizmie obróbki drewna jest to, że zasoby leśne odnawiają się o wiele wolniej niż w pozostałych częściach gry. Widać wyraźnie, że autorzy uwzględnili równowagę ekosystemu. Leśnicy wychodzą z domkow mniej więcej z taką samą częstością co i drwale. Można powiedzieć, że sadzą tyle samo drzewek co wycinają drwale. Niestety, drzewka rosną bardzo powoli i po krótkim okresie może się okazać, że drwale nie widzą dojrzałych roślin do ścięcia. Co do spraw administracyjnych, nadal występują tzw. słupki ważności towarów podczas transportu. Tu ustalamy, który towar powinien być przewożony jako pierwszy i gdzie powinien dotrzeć. Rozwiązano także problem pozyskiwania nowych podwładnych. By zyskać ich większą liczbę, należy wybudować dla nich odpowiedniej wielkości rezydencje. Z takiej budowli, zależnie od jej wielkości, wychodzi określona liczba kolesi, których możemy przeznaczyć do różnych zadań.

Każda struktura budowana jest na naszych oczach. Podczas budowy powstaje najpierw szkielet z drewna, później dostarczane są kamienie.

ARMIA RZĄDZI

Przejdźmy do spraw wojskowych. Jest to część gry, w której dokonano największych zmian. Nie mamy już do wyboru jedynie rycerzy wyposażonych w miecze, ale widzimy na polu bitwy także i pikinierów oraz łuczników. Ci ostatni przydają się szczególnie w twierdzach, gdzie pełnią służbę jako strażnicy na wieżach. Tak więc budowle militarne nie pełnią już tylko roli placówek przetrzymujących wojowników, ale służą jako budynki broniące państwo przed najazdem z zewnątrz. Sam sposób rozgrywania starcia został także zmieniony. Jednostki militarne możemy zaznaczać podobnie, jak w grach obdarzonych mianem RTS i wysyłać je na dowolnie wybrany cel. W ten sposób możemy zwerbować grupkę żołnierzy i wyciąć w pień przeciwnikowi np. wszyst-

Granice państw. Cóż za zadyma? W takich wypadkach racje ma stare prawo dżungli: „Silniejszy ma zawsze rację".

"Nie czas żałować róż, kiedy płoną lasy". W Settlers 3 nawet przyroda reaguje na katastrofy.

FIRMOWE UBRANKA

Nasze malutkie ludziki zachowują się jak żywe. Efekt został osiągnięty dzięki większej ilości animacji przypadającej na postać. Poza tym spójrzcie na te ubiory. Czyż nie widać od razu kto jest kto?

Wokół chatki drwala najlepiej jest postawić kilka domków z leśnikami, którzy będą do około sadzić nowe drzewa. Wtedy drwale dookoła mają wystarczającą ilość surowca.

kich drwali. Oczywiście siła naszych wojowników poza granicami państwa jest o wiele mniejsza. Nowością jest także fakt, że naszych rycerzy możemy przewozić przez morza za pomocą statków i zrobić wrogowi niespodziewany desant na wybrzeże. Co do rekrutacji żołnierzy, dokonuje jej się w podobny sposób, co w poprzednich częściach Settlersów, ustalając ilość rekrutowanych wojowników w specjalnie wybudowanych do tego celu barakach.

KONIEC BAJKI

Settlers 3 to, można rzec, udana kontynuacja poprzednich części. Jej wielkim atutem z pewnością jest ciekawszy sposób rozgrywania potyczek militarnych i oczywiście, jak to zwykle bywa w kontynuacjach, lepsza grafika. Boli niestety to, iż ludziki miały do nas mówić, a przy spolszczonej wersji dostępnej już na rynku, mówiłyby do nas po polsku. Niestety tak nie jest. Czyżby chłopcy z Blue Byte mieli już dosyć pracy nad trzecią z kolei grą o tej samej tematyce? Cóż, mali osadnicy i tak powalają na kolana.

Dark M.M. ■

Nasza ocena 90%

Producent:	Blue Byte
Dystrybutor:	CD Projekt
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	149.00 zł
Wymagania:	Pentium 100MHz, 32MB RAM, 4x CD-ROM

Saitek

CYBORG 3D Stick

Ergonomia i kształt zapewnia niedościgniony komfort w użytkowaniu. Jest tak skonstruowany, że idealnie dopasuje się do dłoni lewo i prawo ręcznych graczy. Precyzja i dokładność zapewnia wspaniałą zabawę.

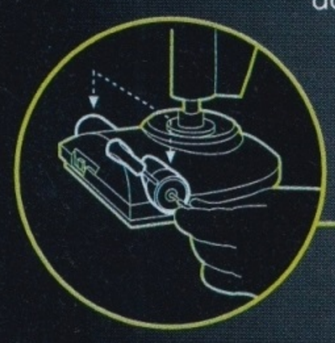
Regulacja pozycji na kciuk

Regulacja rozpiętości kciuka

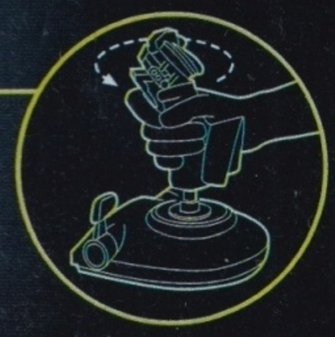
Digital

Unikalny (klucz) – narzędzie do regulacji

Regulacja wysokości podpórki na rękę



Regulator przepustnicy dla prawo i lewo ręcznych



Funkcja 3D – wykonuje precyzyjne skręty głównie w trójwymiarze

... i wiele innych doskonałych produktów

X-36 – ten najlepszy zestaw lotniczy charakteryzuje najwyższa precyzja wykonania, elastyczność i komfort programowania. Jego kształt został tak zaprojektowany, by umożliwiał granie całymi godzinami bez uczucia zmęczenia, jednocześnie zapewniając swobodę kontroli, jaką potrzebujesz.

Cyborg 3 Digital Pad – zapewnia komfort w użytkowaniu, posiada zalety specyficzne dla jego stylu. Jeden pad do wszystkich typów gier – moduł wyboru umożliwia natychmiastowe przełączanie trybu gier: arcade, wyścig, symulacja.

R4 Racing Wheel – najnowocześniejsza kierownica spośród wszystkich istniejących na rynku. Dzięki autentycznemu wyglądowi, ergonomice i funkcjom umożliwia wiele godzin przyjemnej jazdy. (Dostępna również wersja z Force Feedback)

PC Dash – graficzny pad poleceń. Doskonałe rozwiązanie w dziedzinie kontroli gier, które dzięki niemu są wygodniejsze w użyciu, nawet jeśli korzystają z dużej liczby klawiszy funkcyjnych. Używa intuicyjnego panelu graficznego.

DYSTRYBUCJA I SPRZEDAŻ

LANSER – My wiemy co jest grane!

Saitek™

„LANSER" 82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel./fax: (0-55) 233-59-44, (0-55) 233-93-65

Proszę o przysłanie katalogu firmy Saitek

Imię.....

Nazwisko.....

Miescowość.....

ulica.....

Kod poczt.....

Powrót Mad Max'a

Fallout 2

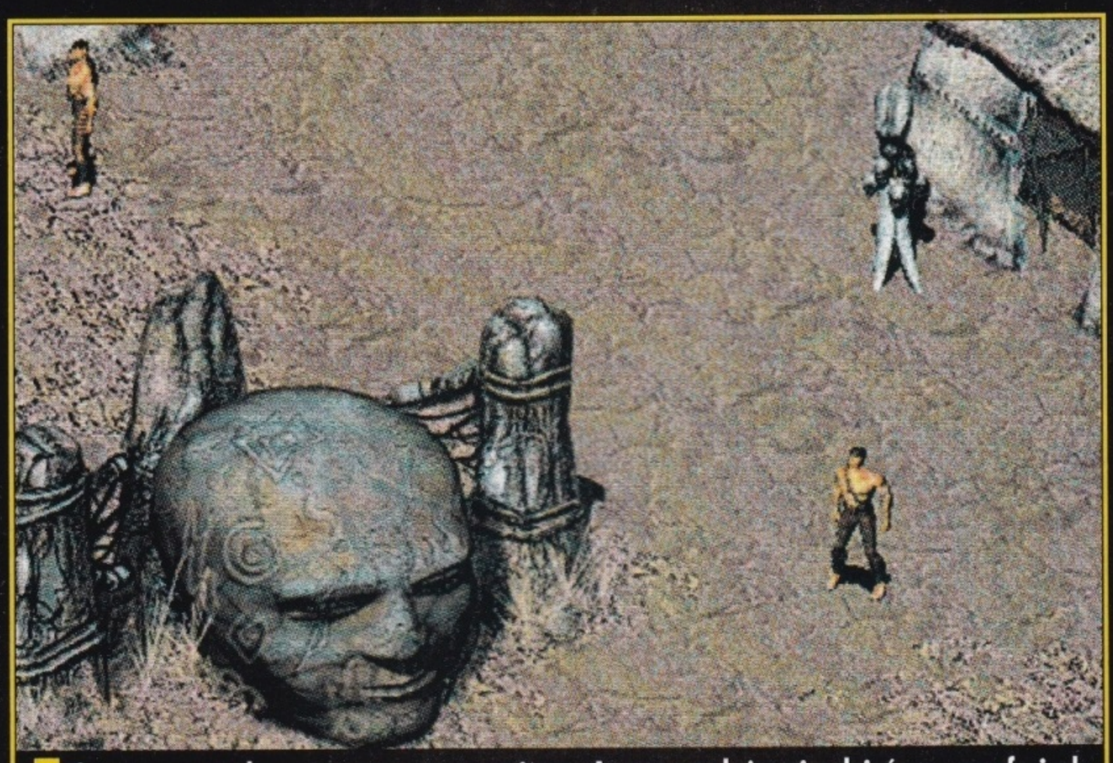
Pierwszy Fallout został okrzyknięty jedną z najlepszych gier 1997 roku. Nic więc dziwnego, że jego następca oczekiwany był przez fanów z wielkimi nadziejami i równie wielkimi obawami, czy aby uda się mu utrzymać poziom części pierwszej. Nie ma się jednak czego obawiać. W FALLOUT 2 mamy nie tylko to, co zapewniło sukces części pierwszej, ale o wiele, wiele więcej...

Osiemdziesiąt lat po wydarzeniach, jakie rozgrywały się w FALLOUT, przychodzi czas na kolejną przygodę w postapokaliptycznym świecie. Gracz, jako potomek bohatera poprzedniej części, zostaje wybrany przez ludzi z ginącej wioski Arroyo, by szukać ocalenia przed zagładą. Ratunkiem dla wioski jest odnalezienie G.E.C.K., czyli Garden of Eden Creation Kit. Dzięki niemu można będzie poprawić coraz gorsze warunki naturalne - użyźnić ziemię i zapewnić współplemieńcom przetrwanie. Jednak czym jest G.E.C.K. i gdzie go znaleźć - nikt w wiosce nie ma pojęcia.

W porównaniu z częścią pierwszą w zasadzie niewiele się zmieniło. Nadal w rozgrywce dominują walka i rozwój postaci. Warstwa przygodowa znów skupia się wokół poszukiwania artefaktu, dzięki któremu będziemy mogli ocalić osadę naszego bohatera. W trakcie gry przemierzamy wypalone pustkowia, walczymy ze stadami zmutowanych drapieżników, od napotkanych w miastach postaci dowiadujemy się o położeniu innych osad. W drugiej części umieszczono więcej postaci, które mogą się do nas przyłączyć, więcej broni i przedmiotów i wreszcie - więcej zadań jakie możemy wykonać oprócz naszej głównej misji. Najważniejszą cechą gry jest jej niemal magnetyczne przyciąganie. Ciężko wstać od komputera, oderwać się od niezwykłego świata FALLOUT. Zawsze znajduje się kolejna misja, którą możemy wypełnić, kolejna osada do której jeszcze powinniśmy dojść, jeszcze jedna walka do rozegrania - a za oknem właśnie wschodzi słońce...

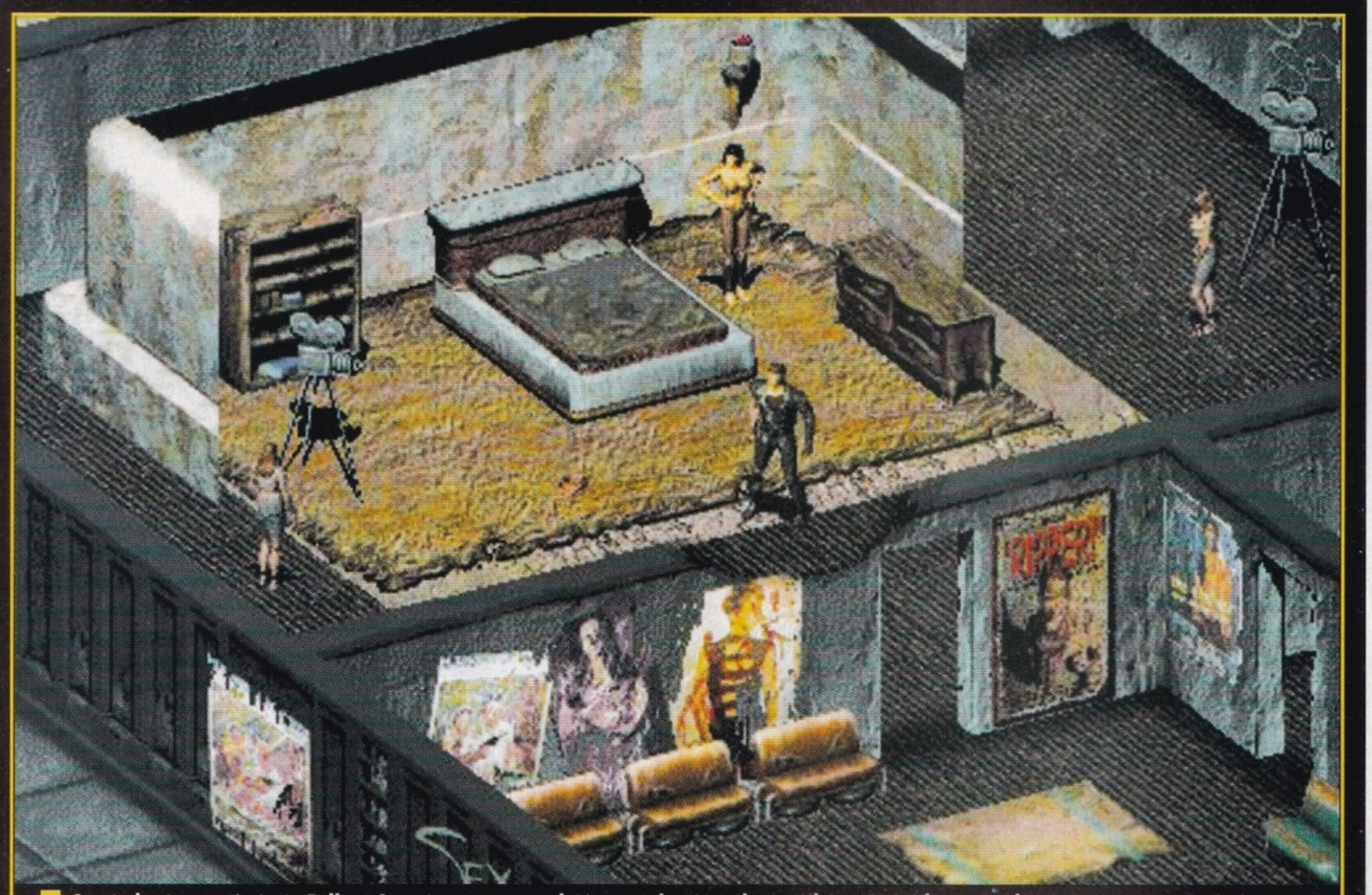
CO WISI W POWIETRZU?

Na podkreślenie zasługuje znakomita, nieco mroczna atmosfera gry. Z początku, kierowany tylko myślą



Swoją przygodę rozpoczynamy w wiosce Arroyo, położonej gdzieś na peryferiach zamieszkanego przez niedobitki ludzkości świata.

o ocaleniu wioski, gracz wędruje przez wymarłe pustkowia, odwiedza kolejne osiedla, rozwiązuje stawiane na jego drodze zagadki. Jednak w którymś momencie, niepostrzeżenie okazuje się być uwikłany w skomplikowaną polityczną rozgrywkę między lokalnymi potęgami - Vault City, New Reno i New California Republic. W tej sytuacji trudno pozostać na wszystko obojętnym i posuwać się w grze naprzód, aby tylko zdobyć punkty doświadczenia, nowe bronie, czy informacje o miejscu ukrycia G.E.C.K. Stopniowo zaczynamy dokonywać wyborów kierując się swoimi sympatiami i przekonaniami, zupełnie jak w życiu. W zapomnienie idą punkty. Liczy się rozgrywka o władzę, gra ekonomicznych interesów, okrucieństwo walczących ze sobą gangów. Największą zaletą FALLOUT 2 jest właśnie wspomniana atmosfera - umiejętność oddania postnuklearnej



Swoją karierę w świecie Fallout 2 możesz poprowadzić na wiele różnych sposobów. Pośród zajęć, jakimi możesz się parać, są też te niezbyt chlubne - jak na przykład kariera w pornobiznesie.

New California Republic istniało już w Fallout 1, tylko pod inną nazwą. Jeśli tylko przypomnisz sobie mapę z części pierwszej, główna zagadka gry przestanie być tajemnicą.

rzeczywistości. Trudno wszak znaleźć coś odkrywczego w sposobie prowadzenia rozgrywki. Pod tym względem Fallout reprezentuje nurt RPG nastawiony przede wszystkim na walkę, zbieranie artefaktów i rozwijanie własnej postaci. Warstwa przygodowa nie jest tu zbyt trudna i nie dominuje nad całą grą. Co ważne, walka również nie przytłacza innych elementów. Każda z kilkunastu umiejętności jakie można rozwijać, prędzej czy później, okaże się przydatna. Jest to druga zaleta FALLOUT - umożliwienie gry na bardzo wiele różnych sposobów. Jeden gracz lubi się bić, inny woli rozwiązywać problemy intelektem i giętkim językiem, jeszcze inny odda się ćwiczeniu zręcznych palców i sztuki operowania wytrychem.

DOOKOŁA ŚWIATA

FALLOUT 2 opisuje rzeczywistość doskonale znaną chociażby z filmu „Mad Max". W przeciwieństwie jednak do filmu, autorzy gry bardziej starają się uzasadnić swoją wizję świata. W świecie FALLOUT, ludzie nie żyją w danym miejscu tylko dlatego, że tak napisano w scenariuszu. Jedne osady egzystują dzięki kopalni złota, inne specjalizują się w hodowli bydła, jeszcze inne, położone u zbiegu szlaków karawan, służą za miejscowe centra handlu i rozrywki. W mniej lub bardziej przekonujący sposób odtworzono w FALLOUT cały gospodarczy fundament prezentowanego świata. Dzięki temu opisana w grze rzeczywistość nabiera sensu i nie jest zawieszona w próżni. Wędrując od osady do osady, uważny obserwator bez trudu dostrzeże wzajemne powiązania miedzy nimi, sieć korzystnych interesów, lub przeciwnie - ekonomiczną i polityczną rywalizację.

Oczywiście są też w grze sfery zupełnie nie przystające do naszego doświadczenia. Aby zapewnić większą równość szans, autorzy gry osłabili działanie broni palnej (a może to nasi napromieniowani potomkowie stali się twardsi?), dzięki czemu walki są bardziej urozmaicone. Chociaż celna seria z broni maszynowej potrafi czasem wymieść największego twardziela, to jednak nie jest to regułą. Ze względu na tzw. trafienia krytyczne, oraz możliwość przewrócenia prze-

W FALLOUT 2 napotkasz zapewne wiele antypatycznych postaci. Niestety, tak wyglądają ludzie po katastrofie atomowej - pamiętaj więc, że nie uroda zdobi człowieka...

ROZWÓJ POSTACI

Imię Kodachi i wiek nie wpływają na przebieg rozgrywki. Mają tylko polepszyć moje samopoczucie.

Niewłaściwa płeć postaci może dodać pewnym sytuacjom niezamierzonej pikanterii... Ale cóż mi szkodzi trochę poeksperymentować.

Small Guns - podstawowa umiejętność przydająca się przynajmniej przez pierwszą połowę gry, o ile nie dłużej.

Jak widać preferuję postać "inteligentnego zabójcy". Braki w charyzmie (CH) nadrabiane są inteligencją (IN=10) i późniejszym rozwijaniem umiejętności SPEECH. Siła (ST) 6 jest wystarczająca do obsługi większości broni. Zręczność (AG) 10 daje większą ruchliwość i więcej ataków od większości przeciwników. Na szczęście (LK) niestety nie ma rady.

Gifted - dodatkowe punkty w podstawowych charakterystykach, są na początku ważniejsze od umiejętności (SKILLS)

Melee Weapons - pierwsze dni trzeba jakoś przeżyć, a tą umiejętność bardzo łatwo rozwinąć na początku.

Lockpick - nie ma co ukrywać, ta umiejętność przydaje się w kilku kluczowych momentach.

Speech - wybranie jej jako podstawowej umiejętności ma na celu zrekompensowanie niskiej charyzmy (CH=4).

Small frame - dodaje 1 punkt Agility, co dla wojownika jest nie do pogardzenia. Co prawda mniej można wtedy nieść, ale przecież i tak nie ma sensu targać pięciu karabinów jednocześnie...

Gecko Skinning - śmieszna umiejętność, gdyż zdobyłem ją w momencie, kiedy nie była już mi naprawdę potrzebna. Tym niemniej nie musiałem wydawać na nią zdobytych punktów umiejętności (SKILL POINTS), więc dlaczego z niej rezygnować?

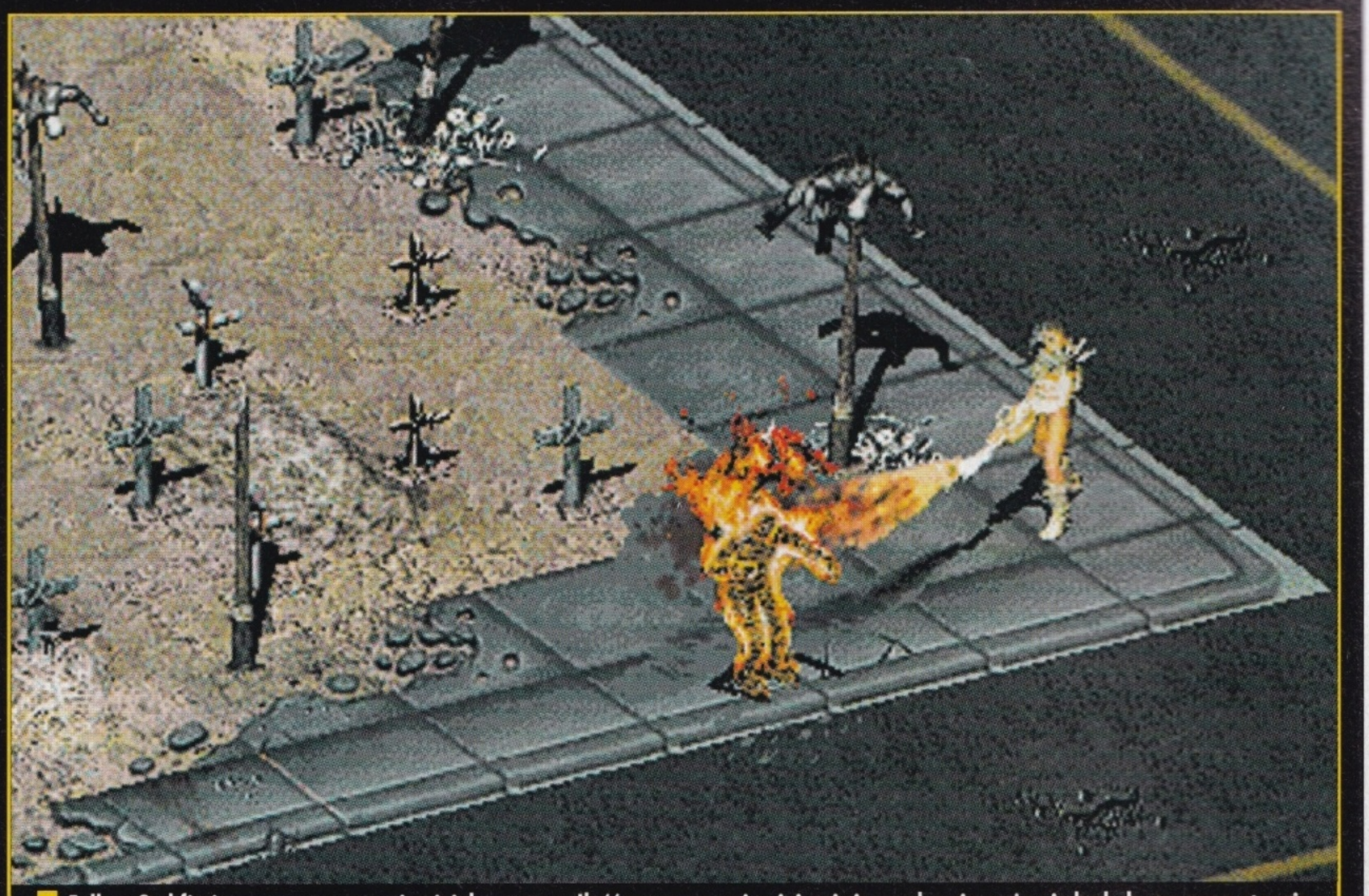
ciwnika (co zabiera mu część punktów ruchu), lub ogłuszenia go, nawet postać walcząca gołymi rękoma może nawiązać walkę z uzbrojonym przeciwnikiem. Liczy się tu najbardziej poziom umiejętności. Po osiągnięciu mistrzostwa w jakiejś dziedzinie, można seryjnie zadawać poważne obrażenia w wybrane miejsca ciała przeciwnika. W ten sposób wróg może zostać oślepiony lub pozbawiony jakiejś kończyny.

CZY WAM CHODZI TYLKO O SEX?

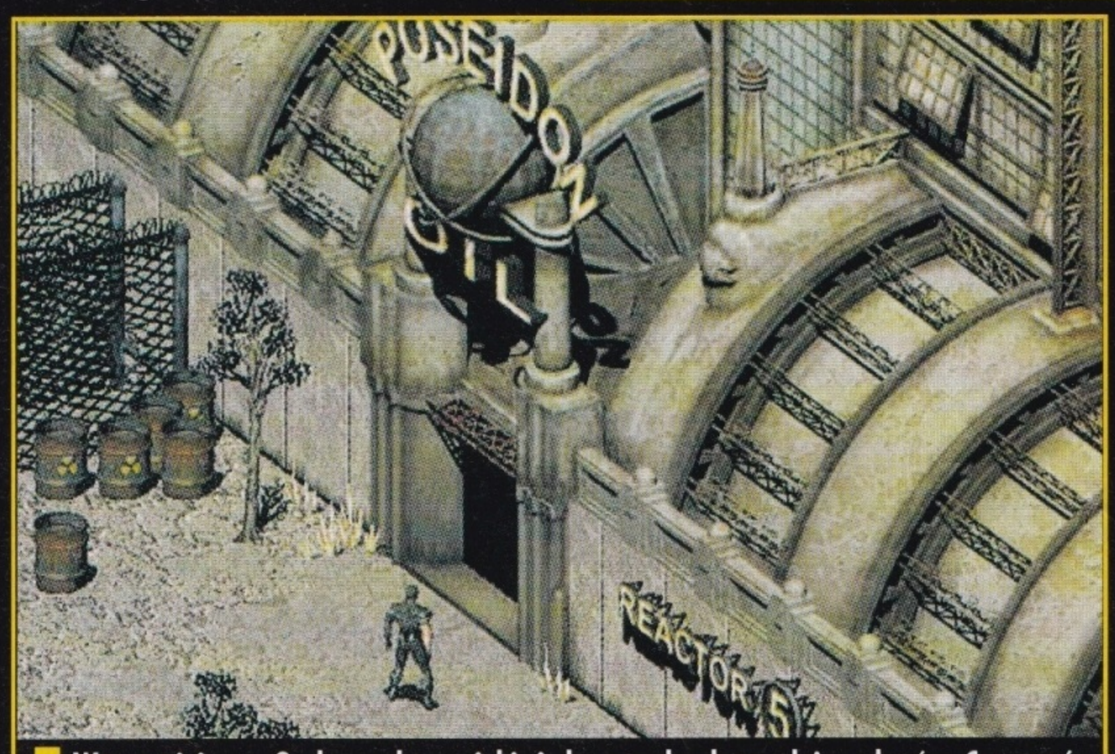
Jednyą z zaskakujących cech gry, jakie rzucają się w oczy podczas rozgrywki, jest duża odwaga autorów w pokazaniu ciemniejszych, czy też bardziej wstydliwych działań człowieka. Nie chodzi tu tylko o to, co możemy obserwować na ekranie, np. sceny walki, w których ciała wrogów po celnej serii eksplodują, a krew za-

Już pierwszy FALLOUT miał na graczy wpływ niemal magiczny. Bohater stawał przed koniecznością dokonywania trudnych wyborów, nie zawsze jednoznacznych z moralnego punktu widzenia. Gracz mógł więc w grze odzwierciedlić całą swoją osobowość.

lewa nam połowę ekranu. Ważniejsze jest raczej, poprzez wybory jakich gracz musi dokonywać, pokazanie mrocznej strony ludzkiej natury - nieliczenia się z przyzwoitością, czy życiem innych. Co prawda seks nie został pokazany na ekranie komputera (w odpowiednich momentach następują sugestywne ściemnienia ekranu), to jednak zaskakujące jest, jak odważnie autorzy podeszli do tego tematu. W FALLOUT 2 pewne problemy można rozwiązać odważną „grą ciałem" - uzyskując dzięki temu dostęp do niedostępnych miejsc, lub po prostu przeliczając swoje wdzięki na gotówkę. To właśnie wpływa na magnetyzm FALLOUT - stawianie gracza przed naprawdę trudnymi moralnie wyborami. Oczywiście zawsze można sobie powiedzieć „co mi tam, to tylko gra", ale czasami drgnie w nas sumienie i zadamy sobie pytanie „czy naprawdę chcę postąpić w TAKI sposób?". Postacie w grze rzucają tzw. „mięsem", wysuwają niedwuznaczne propozycje seksualne, uprawiają stręczycielstwo lub handlują narkotykami. Trudno powiedzieć, by autorzy gry patrzyli na ludzkość przez różowe okulary. Prostytucja, rabowanie grobów, handel narkotykami, to integralne elementy świata FALLOUT 2. Jednak takie podejście bardziej przekonuje do prezentowanej rzeczywistości. Może właśnie na tle właścicieli niewolników, najemnych morderców, oraz innych mętów i szumowin, łatwiej dostrzec postacie pozytywne? Ludzi, którzy pragną zrobić coś nie tylko dla siebie, lecz także dla innych. Jednakże gracz ma pełną swobodę wyboru - tylko od niego zależy czy stanie się bohaterem odrodzonej ludzkości, czy też królem podziemnego świata zbrodni. Miejmy cały czas na uwadze, że gra ewidentnie i bez żadnych wątpliwości przeznaczona jest dla dorosłego odbiorcy. Jeśli jednak zbyt dosadne słownictwo (co prawda po angielsku - więc tak bardzo nie razi), czy zbyt drastyczne sceny walki kogoś denerwują, zawsze można włączyć w menu opcji odpowiedni filtr, usuwający mocne słowa, lub zmniejszający „krwistość" pojedynków.



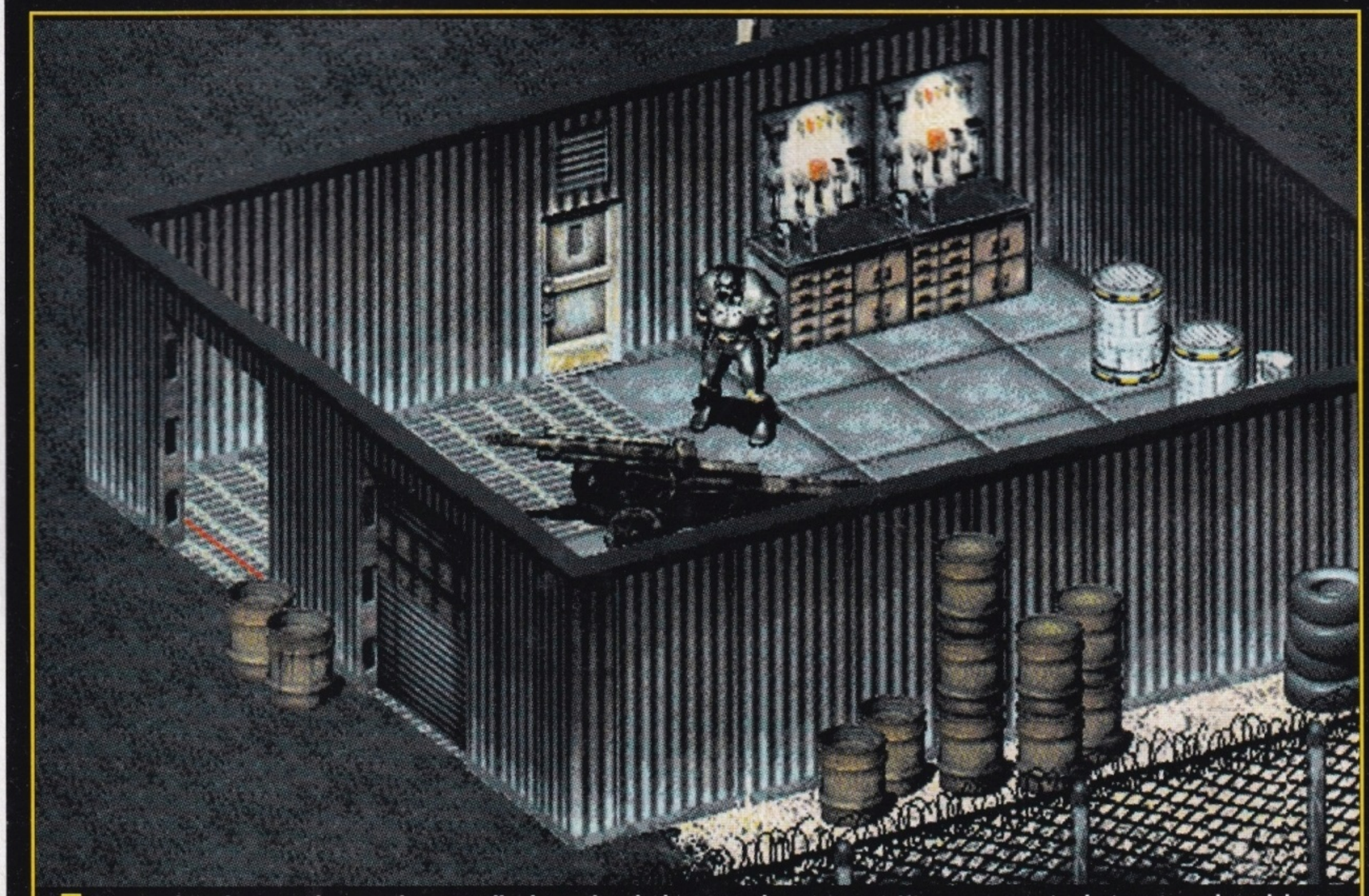
Fallout 2 obfituje w momenty co najmniej drastyczne. Ilość przemocy pojawiającej się na ekranie można jednak do pewnego stopnia regulować w opcjach gry. Czy jednak prawdziwy gracz mógłby zrezygnować z takiej sceny, jak choćby ta powyżej?



W tym miejscu w Gecko, czeka na ciebie jeden z trudnych moralnie wyborów. Czy pomóc napromieniowanym mutantom, czy zyskując na czasie zniszczyć ich osadę.

BYKI

To co najbardziej odpycha od FALLOUT 2, to przerażająca wręcz ilość błędów. Niemal na każdym kroku możemy spotkać jakąś niedoróbkę, która przeszkodzi nam w rozgrywce. Może być to np. znikający w niektórych miejscach samochód (o ile go mamy), niemożność wykonania pewnych misji, czy dziwne zachowanie zwerbowanych do drużyny postaci, którym ni stąd ni zowąd, przychodzi ochota na atakowanie naszego bohatera. Autorzy gry zapewniają, że



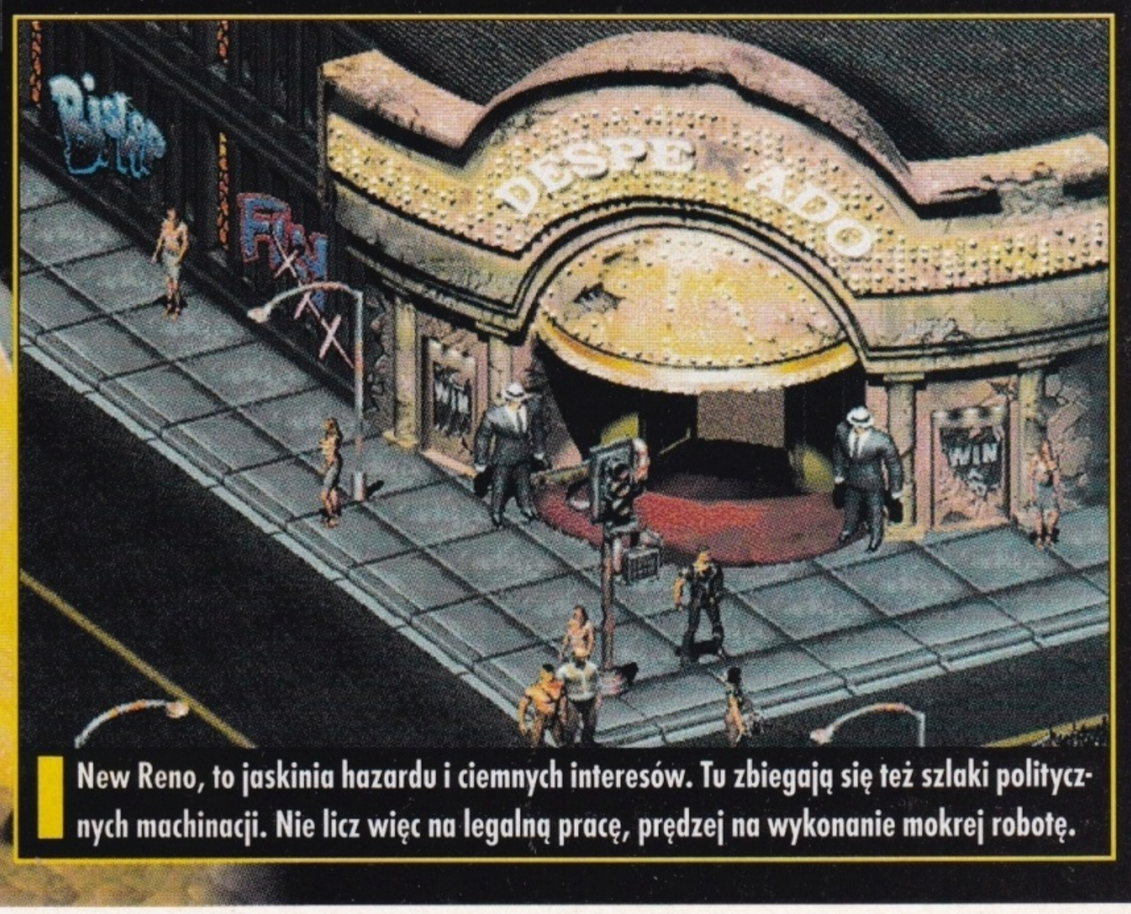
Rozgrywka polega przede wszystkim na walkach i ciągłym dozbrajaniu własnej postaci. Nie ma co marzyć o ukończeniu gry bez zdobycia naprawdę mocnych „zabawek" i dobrego opancerzenia. Z byle pukawką nie warto wybierać się do Enclave.

błędy nie uniemożliwiają ukończenia gry. Tym niemniej, mogą być one nieprzyjemną niespodzianką w kluczowych momentach. Oczywiście nagromadzenie błędów nie pozostało bez reakcji ze strony autorów. Jest już w tej chwili dostępny w Internecie patch, który usunąć ma, jeśli nie wszystkie, to przynajmniej najbardziej irytujące błędy. Szkoda tylko, że po użyciu patcha, grę zaczynać trzeba od nowa. Może to negatywnie wpłynąć na zainteresowanie gracza, który już zdążył przebyć w grze sporą drogę i rozwiązać część zagadek. Niestety, trzeba je będzie przechodzić jeszcze raz. Dzięki temu, że FALLOUT 2 jest grą o bardzo dużej „replayability", czyli dopuszcza dużą różnorodność w rozwiązywaniu zagadek, nie powinien być to wielki problem. Ostatecznie każdy z nas, zauroczonych światem FALLOUT, zapewne spróbuje rozegrać grę na wiele różnych sposobów. Mimo to pewien niesmak pozostaje, a szkoda. Jestem jednak pewien, że takiej grze można wiele wybaczyć.

ROZGRYWKA

Fascynującą cechą FALLOUT jest absolutnie dowolne konfigurowanie postaci naszego bohatera. Gra umożliwia co prawda wybór jednej z trzech predefiniowanych postaci, ale kto oprze się pokusie samodzielnego eksperymentowania? A trzeba przyznać, że jest w czym wybierać. Podobnie jak w pierwszej części gry, postać charakteryzowana jest wieloma współczynnikami ogólnymi, posiada pewien poziom umiejętności, oraz określone indywidualne właściwości. Parametry postaci nie są jednak ustalone raz na zawsze, lecz będą rosnąć w trakcie gry. Wybór współczynników należy więc prowadzić nie tylko pod kątem wartości początkowych, lecz także przewidywać jej przyszły rozwój. Podobnie jak w większości RPG możemy wyróżnić pewne generalne typy postaci. Wojownik - z dużą siłą i odpornością, specjalizujący się w rozbijaniu przeciwnikom głów - to postać najbardziej oczywista. Złodziej - jak sama nazwa wskazuje to postać której charakterystyki oparte są na zręczności oraz dobrym opanowaniu umiejętności STEAL (kradzież), LOCKPICK (otwieranie zamków) i SNEAK (skradanie się). Ostatnim rodzajem postaci jest Handlarz - postać specjalizująca się w nawiązywaniu kontaktów, sprawniej obracająca językiem, niż jakąkolwiek bronią, oparta o wysoki współczynnik charyzmy. Tego typu postać będzie idealna dla fanów przygodówek, w trakcie gry nie będzie można skorzystać z żadnych skrótów polegających na okradzeniu lub wykończeniu odpowiedniej osoby. Trzeba raczej rozwiązywać problemy pokojowo, a w ewentualnej walce opierać się na zwerbowanych do drużyny postaciach.

Wędrówka po zakamarkach tajemniczych miejsc jest bardzo opłacalna. Pamiętaj jednak, że im ciekawsze rzeczy do znalezienia, tym silniej są one chronione.



New Reno, to jaskinia hazardu i ciemnych interesów. Tu zbiegają się też szlaki politycznych machinacji. Nie licz więc na legalną pracę, prędzej na wykonanie mokrej robotę.

Widoczne na obrazku Navarro, to już przed-przedostatni przystanek w grze. Jeśli tutaj dotarłeś, musisz być wyposażony i przygotowany na nadciągającą ciężką walkę.

wet jeśli wolisz konflikty z ludźmi rozwiązywać metodami dyplomatycznymi, to niestety dla okolicznej fauny i flory nie będziesz partnerem do dyskusji - a jedynie łatwo dostępnym smakołykiem. Po drugie - nie wszystkie umiejętności będą nam przydatne już na początku gry. Nie ma sensu od razu dobierać sobie umiejętności obsługi broni energetycznych, na początku bardziej przyda się walka wręcz czy umiejętność strzelania z broni ręcznej. Zanim zdobędziesz bardziej zaawansowaną broń, będziesz miał wiele okazji, by podreperować swoje statystyki. Generalnie na początku gry, dobrze jest specjalizować się kilku podstawowych umiejętnościach, aby dopiero po zapewnieniu sobie mistrzostwa w tych dziedzinach uzupełnić brakujące statystyki. Postać uniwersalna, o wyrównanych parametrach, na początku gry jest po prostu równie słaba we wszystkim...

Pejotl

TEORIA A PRAKTYKA

Oczywiście powyższy podział jest czysto teorefyczny i dla niektórych zapewne zbyt wydumany. Warto jednak kierować się w tworzeniu postaci pewnymi generalnymi zasadami. Przede wszystkim pamiętajmy, że każda postać musi jakoś przeżyć w bardzo nieprzyjaznym dla słabeuszy świecie. Dlatego nie warto tworzyć zbyt słabych postaci - na-

Ponad połowa lokacji, jakie możesz odwiedzić w grze, nie jest wymagana do jej ukończenia. To, oraz możliwość eksperymentowania z rozwojem własnej postaci, zachęca do rozpoczynania wędrówki od nowa, by przetestować nowe sposoby gry.

Nasza ocena 98%

Producent:	Interplay
Dystrybutor:	CD Projekt
W sprzedaży:	grudzień '98
Cena:	155,00 zł
Wymagania:	Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM

Między nami sztywniakami...

Grim Fandango

Muchos Gracias Amigo. Jesteś trupem. Zimnym jak skała, bladym jak księżyc w pełni i suchym jak szczapa. Za swój nędzny żywot trafiłeś do roboty w Departamencie Śmierci. Przekonasz się, że wcale nie jest łatwo być truposzem.

The Land Of The Dead - Świat Sztywnych w Grim Fandango - jest mieszanką kultury Azteków, Majów, folkloru Meksykańskiego oraz klimatu amerykańskich filmów gangsterskich z lat trzydziestych. Dla tych z Was, którzy nie kojarzą, przypomnę, że chodzi tu o świat twardych detektywów, gorących kobiet, wielkich gnatów i szybkich samochodów. W tym dziwnym świecie, kobiety noszą kapelusze z rondami, jak lotniska, wszyscy palą ogromne cygara i wlewają w siebie wielkie ilości alkoholu. Ale dlaczego akurat musi to być Świat Truposzy? Według wierzeń Azteków, The Land Of The Dead, było świętym ale i prawdziwym miejscem, do którego ulatywały dusze ludzkie na cztery lata, zaraz po zakończeniu żywota. Jednak było ono tylko „postojem" w długiej podróży do miejsca, w którym miały ostatecznie spocząć. W tej wędrówce dusz, śmierć odgrywała bardzo istotną rolę. To właśnie ona miała za zadanie opiekować się duszyczkami, aby żadna z nich nie zboczyła z właściwej drogi. Naturalnie nie robiła tego za darmo. W zamian dostawała zapłatę w postaci złota, jedzenia i zwierząt. Dziś, niektóre rytuały i tradycje uległy mutacjom. Meksykanie, aby upamiętnić swych zmarłych, świętują raz do roku dzień, w którym rzekomo śmierć odwiedza świat śmiertelników. Występuje wówczas w charakterze gościa honorowego i na jej cześć ludzie przygotowują festyny oraz imprezy pod gołym niebem. Nasz główny bohater Manny Calavera oraz inne postacie występujące w grze, zostały stworzone na wzór kukiełek zwanych Calaveras, które robi się w Meksyku specjalnie na tą okazję.

EFEKTY GRAFICZNE

GRA ŚWIATEŁ

Bogate oświetlenie potęguje niesamowitą atmosferę. Każda kolejna lokacja posiada swój własny klimat.

CIENIE

Dynamiczne światła rzucają ruchome cienie. Dzięki temu, gra staje się bardziej realistyczna.

TEKSTURY

Wszystkie obiekty posiadają bardzo dokładne tekstury, które bogato zdobią wnętrza pomieszczeń.

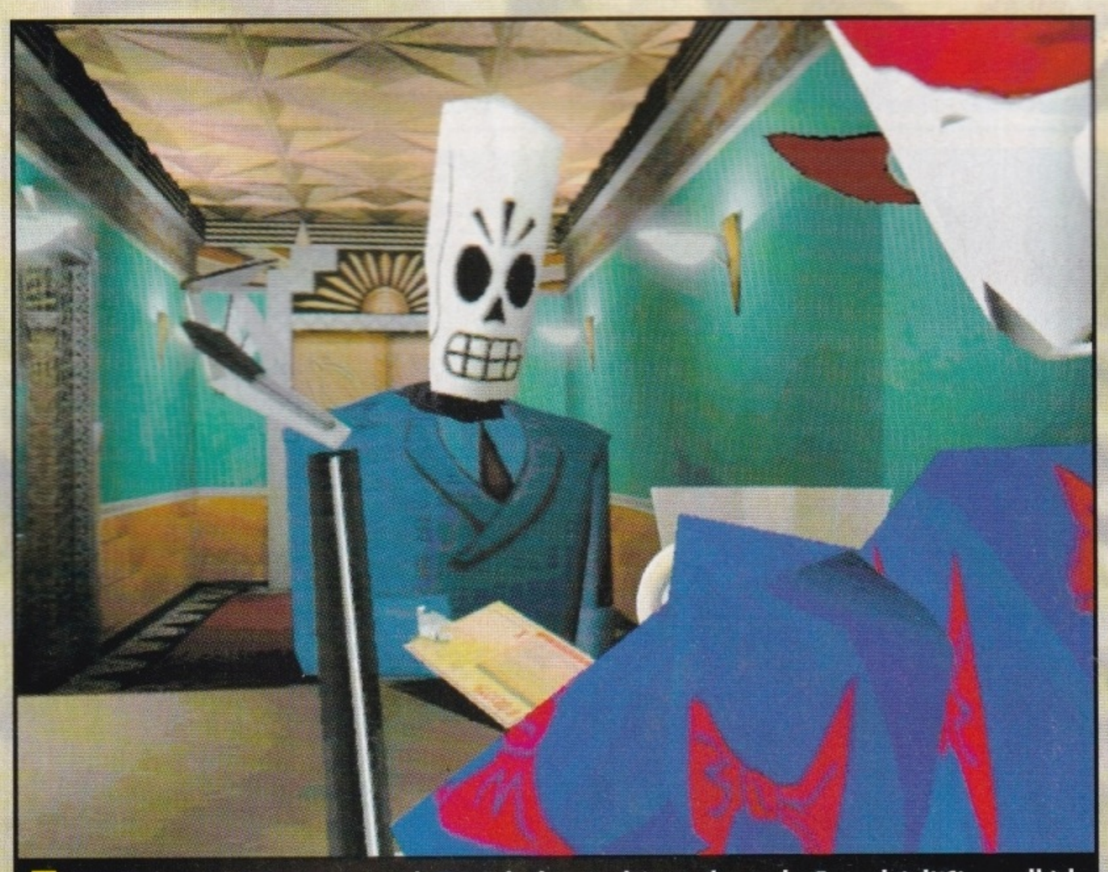
MANNY

Kim zatem jest Manny Calavera? Niestety, Manny nie jest twardzielem, nie ma gorącej kobiety, nie posiada wielkiego guna, nie jeździ szybkim wózkiem, no i nie kopci wielkich cygar. Wygląda na to, że jest życiowym nieudacznikiem, a raczej nieżyciowym. I tak też jest naprawdę. Wcielasz się w rolę Mannego, urzędasa, umarlaka. Pracujesz jako agent w Departamencie Sztywnych. Nie jest to najlepsza fucha, a właściwie najgorsza z możliwych. Jednak aby coś osiągnąć, trzeba się wykazać, a to nie wychodzi ci najlepiej. Twój kolega z pracy - Domino - jest od ciebie sprytniejszy i szybszy. Twoim zadaniem będzie zabieranie duszyczek ze świata żywych do Świata Sztywnych, gdzie po dokładnym przeglądzie żywota cierpiętnika, decydujesz o tym, jakim środkiem transportu delikwent będzie podróżował te cztery latka, do wymarzonego Raju. A do wyboru masz cztery rozwiązania. Pierwsze, to podróż ekskluzywną ciuchcią, dalej możesz wybrać gigantyczny liniowiec, a potem zostaje ci samochód. I to by było na tyle. To są trzy rozwiązania mieszczące się w ofercie Mannego. Czwarte i ostatnie, to nic innego, jak wyprawa pieszo przez mało przyjemne okolice. W każdym razie, jeżeli ktoś zostanie ekspediowany tym ostatnim sposobem, może się zdarzyć, że nie dotrze do celu. Dlatego ten los spotyka tych, którzy nie zrobili za życia ani jednego dobrego uczynku. Niestety twoi klienci to sami łajdacy, a przecież nie tędy droga do awansu.

VIVA LA REVOLUTION

Tak więc w pracy nie idzie ci najlepiej, a na dodatek wstępujesz do ruchu oporu, którego liderem jest szalony rewolucjonista, Salvador Limones. Lecz to nie wszystko. Sytuacja wymyka się spod kontroli, ty tracisz pracę, świat ci się

W oczach Manny'ego świat żywych wygląda dosyć nietypowo. Nieproporcjonalne kończyny, pękate głowy - świat w krzywym zwierciadle.

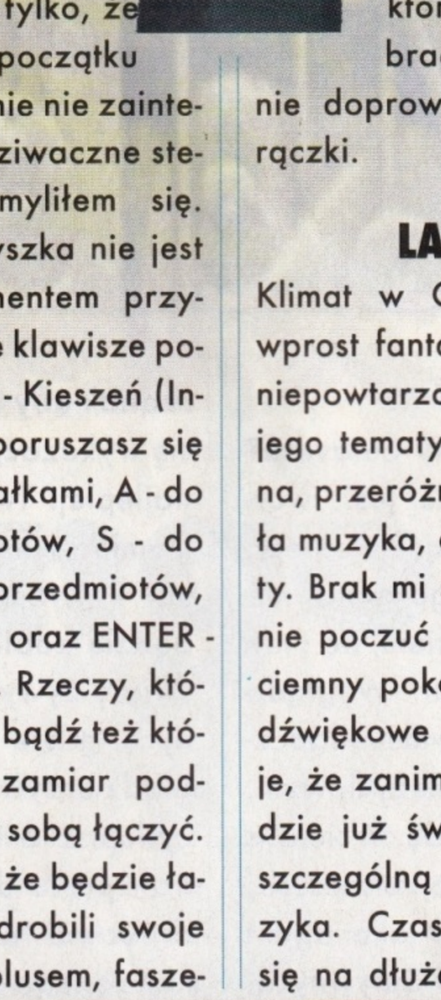


Jeżeli masz jekieś pytania, co do Twoich obowiązków, sekretarka Eva udzieli Ci wszelkich informacji. Coś w rodzaju małego „helpu".

wali, a jedyna szansa awansu, którą obdarował cię los, umyka ci bezpowrotnie. Otóż udaje ci się wyprzedzić Domino i w twoje ręce wpada prawdziwa żyła złota. Jest nią kobieta, która w całym swoim życiu nie zrobiła nic złego, tylko same dobre uczynki. Twoje przestarzałe oprogramowanie w komputerze pokładowym i twoja nieuwaga doprowadzają do niewybaczalnej pomyłki. Piękna truposzka Mercedes, zamiast podróżować expresem, ląduje na ścieżce zdrowia i całą drogę będzie musiała przebyć pieszo. Cóż za ból. Naturalnie twój szef dowiedział się o wszystkim i dlatego wyleciałeś z roboty na pysk! Jednak dopiero teraz twoje przygody zaczynają się naprawdę. W każdym razie postanowiłeś odszukać Mercedes!

NO MOUSE, NO FUN?

Gra została podzielona na cztery lata, które stanowią cztery epizody twojej, śmiertelnej wędrówki. Podróżując po różnych światach, wplątujesz się wciąż w nowe intrygi, machlojki i machinacje. Na swojej drodze spotykasz wiele ciekawych postaci. Jedni będą przyjaźni i chętnie pomogą, zaś inni będą za wszelką cenę starali się cię zniszczyć. Grim Fandango jest bardzo nietypową przygodówką. Odświeżono kilka starszych i wprowadzono parę nowych rozwiązań, które w grach tego gatunku nie były jeszcze stosowane. Właściwie można powiedzieć, że jest to dość śmiałe posunięcie ze strony LucasArt's. Zacznę od sterowania postacią. Klikanie myszką najwyraźniej wyszło już z mody, gdyż w GF, głównym bohaterem Mannym, kierujesz kursorami! Przypomina to bardzo grę Alone In The Dark. W zasadzie nie sprawia to większego kłopotu, tyle tylko, że jest jakoś inaczej. Z początku myślałem, że gra mnie nie zainteresuje z uwagi na dziwaczne sterowanie, jednak myliłem się. Okazało się, że myszka nie jest nieodłącznym elementem przygodówek. Pozostałe klawisze potrzebne do gry, to I - Kieszeń (Inventory), w której poruszasz się w lewo i prawo strzałkami, A - do chowania przedmiotów, S - do sprawdzanie przedmiotów, SHIFT - do biegania oraz ENTER - do potwierdzania. Rzeczy, które masz w kieszeni, bądź też które dopiero masz zamiar podnieść, nie trzeba ze sobą łączyć. Ale nie oznacza to, że będzie łatwiej. LucasArt's odrobili swoje lekcje na piątkę z plusem, fasz-

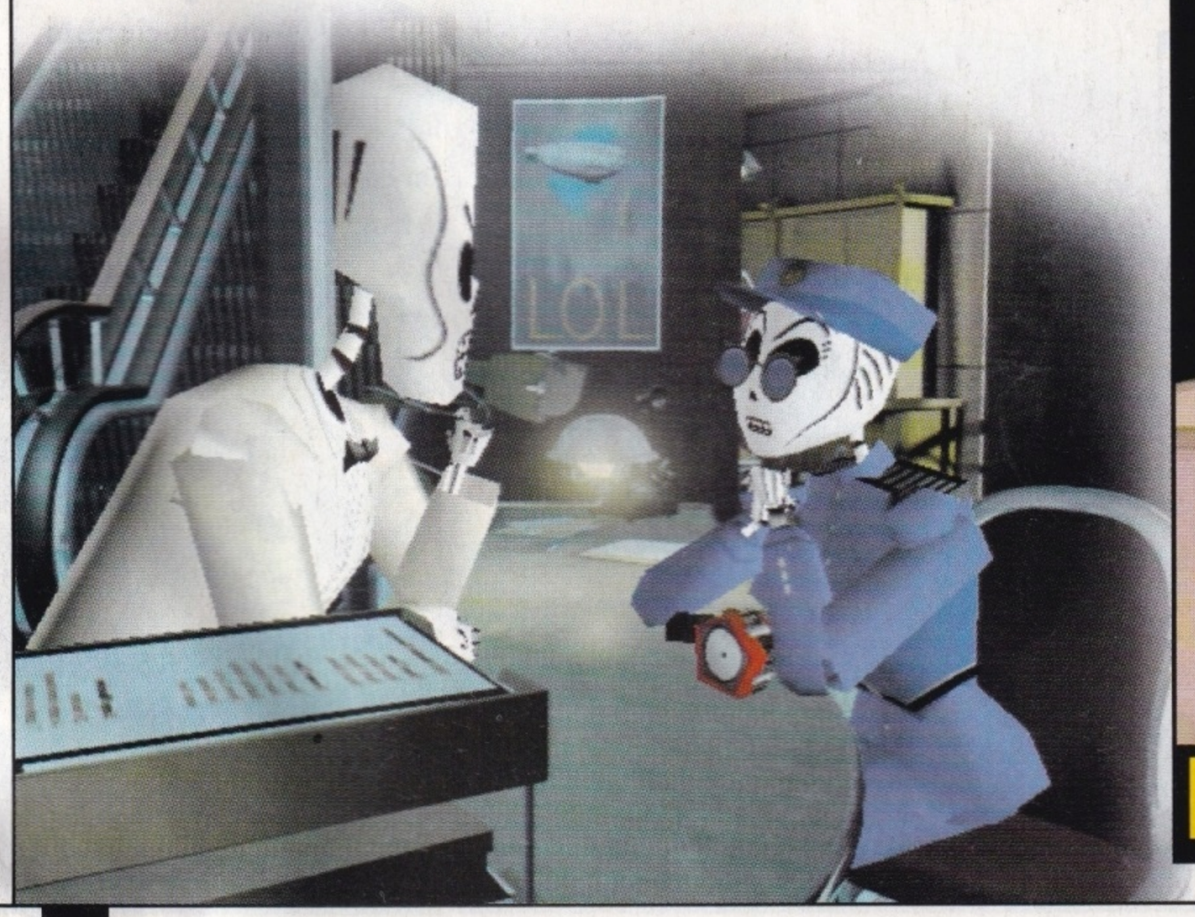


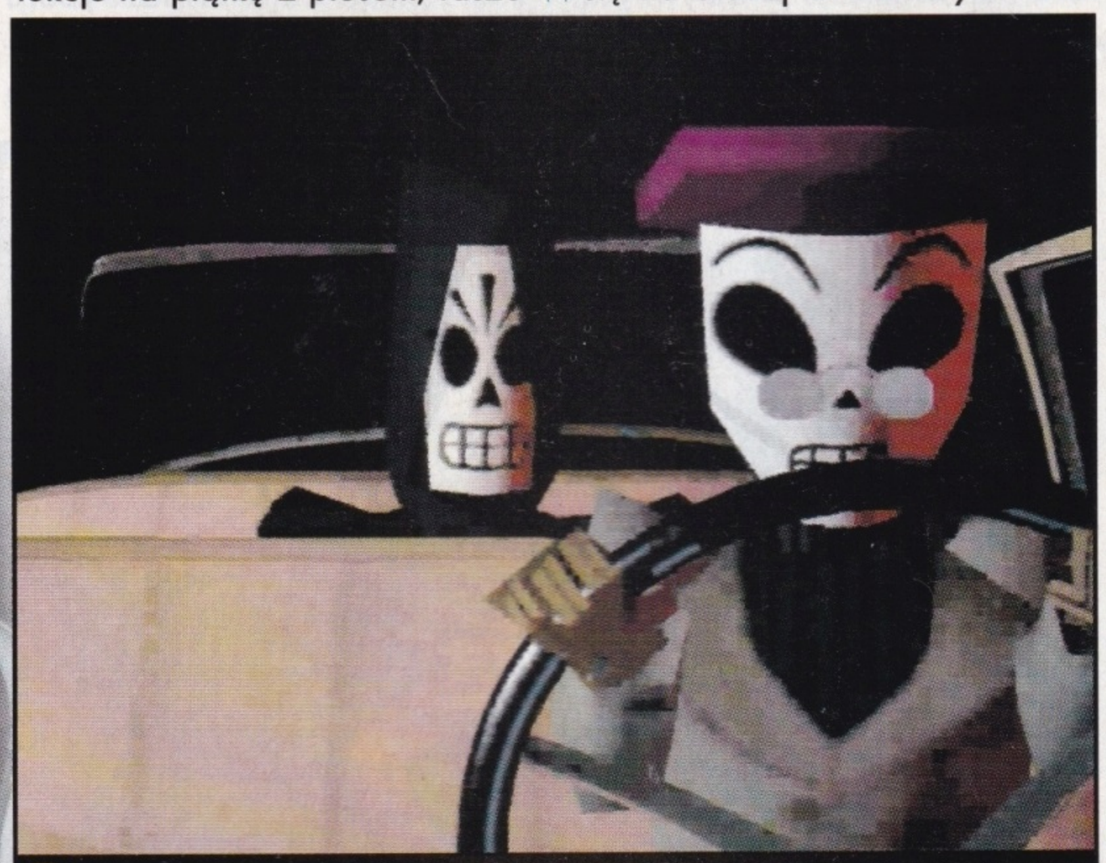
erując Grima fantastycznymi zagadkami i łamigłówkami. Aby niektóre z nich rozwikłać, trzeba wykazać się zarówno pomysłowością, jak i dobrym refleksem. Dość ciekawie rozwiązano też problem używania przedmiotów. Kiedy Manny zbliża się do rzeczy lub obiektu, który będzie mu przydatny, automatycznie skręca łepek w tę stronę. Widząc obraz wiszący wysoko na ścianie, Manny podnosi wysoko główkę, gdy coś innego znajduje się pod stołem, na stole itp. Manny patrzy w dół. I tak nie trzeba bezmyślnie klikać na wszystko, co się rusza i nie, aby się dowiedzieć, czy to ta właściwa rzecz, którą trzeba ze sobą zabrać. Zwykle takie klikanie doprowadza do białej gorączki.

LA KLIMATE

Klimat w Grim Fandango jest wprost fantastyczny i naprawdę niepowtarzalny, jak zresztą sama jego tematyka. Oprawa graficzna, przeróżne postacie, wspaniała muzyka, dialogi, różne dialekty. Brak mi słów. Aby maksymalnie poczuć ten nastrój, zalecam ciemny pokój po 20:00 i efekty dźwiękowe na maksa. Gwarantuje, że zanim się spostrzeżesz będzie już świtało za oknem. Na szczególną uwagę zasługuje muzyka. Czasami zatrzymywałem się na dłużej w niektórych loka-

Najbardziej nietypowym rozwiązaniem w GRIM FANDANGO, jest sterowanie postacią Manny'ego za pomocą kursorów. Dużą pomocą jest sztuczna inteligencja M. Calavery, który przechodząc obok potrzebnego przedmiotu, daje znak głową.





Tylko nie to! Kobieta za kierownicą. To może się skończyć tragicznie. Całe szczęście i tak jesteś już martwy...

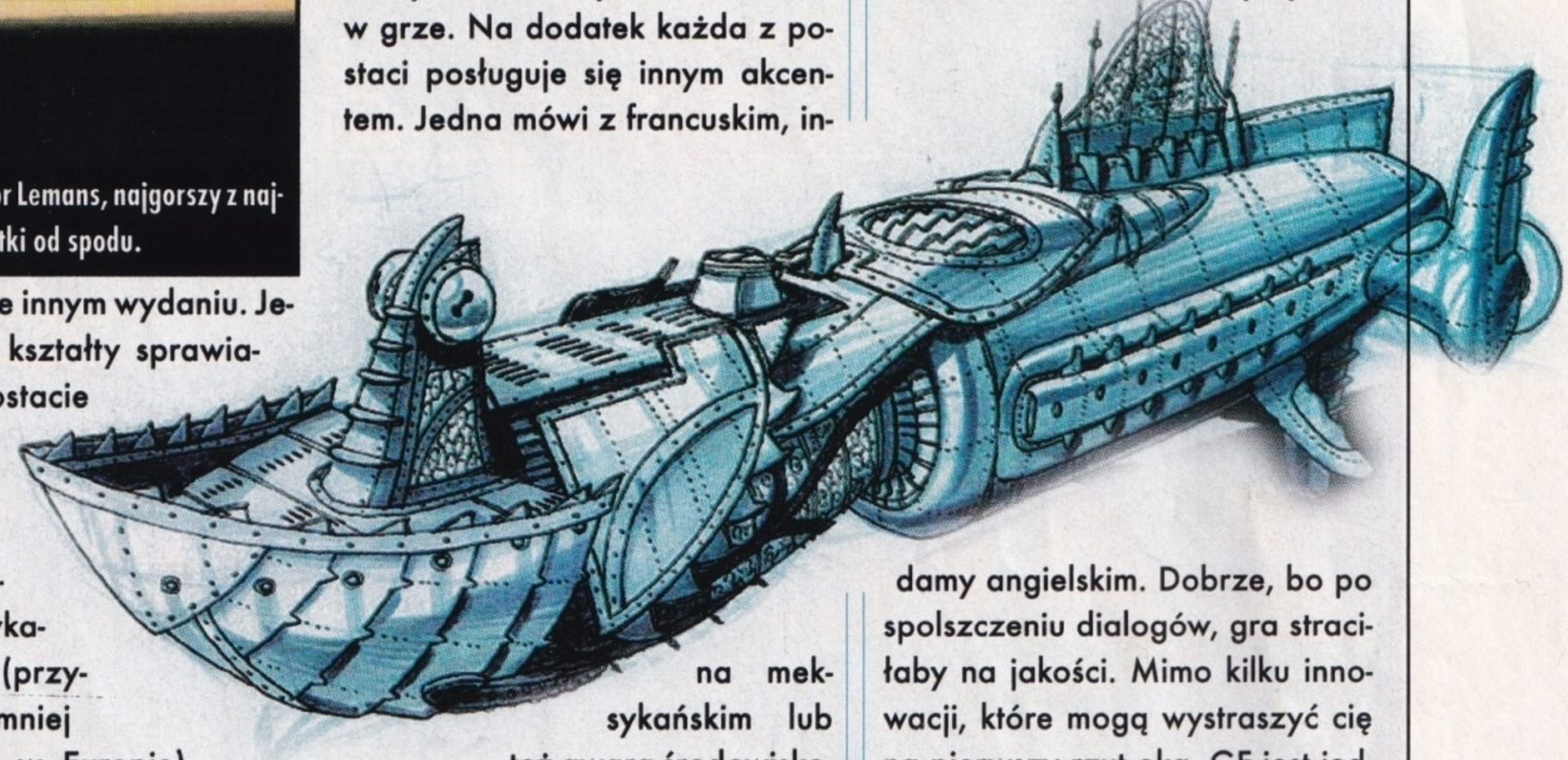
Ten od lewej, to Don Copal, twój szef. Facet po prawej, to Hector Lemans, najgorszy z najgorszych. Jeśli wejdziesz im w drogę, zaczniesz wąchać kwiatki od spodu.

cjach, aby jej tylko posłuchać. Dodatkowym atutem tej gry są często wyświetlane sekwencje filmowe. Dzięki temu gracz bardzo szybko identyfikuje się z głównym bohaterem, a i sama gra nie staje się nudna i monotonna. Filmy te bardzo zręcznie wkomponowano w akcję gry, tak więc, gdy wykonasz dobrze jakąś czynność lub rozwiążesz zagadkę, możesz liczyć na filmik. Coś za coś. Taka nagroda od Lucas Arts. Jest to świetny pomysł, by podtrzymać atmosferę i podbudować gracza. Nastroju tej gry nie da się opisać słowami. Jest on bardzo specyficzny, poprzez połączenie kilku kultur, tradycji, wspaniałej ścieżki dźwiękowej i dymu z cygar. Na klimat ten składa się wielu elementów, które stanowią całość tylko razem i na dodatek, tylko w wydaniu LucasArt's.

W krainie umarłych spotkasz ponad 50 różnych postaci, a każda z nich żyje swoim własnym życiem. Jedni są przyjaźnie nastawieni, inni wrogo. Jednak i tak to ty decydujesz z kim się zadawać.

GRAFIK AMIGOS!

Kolejnym powodem do dumy LA, jest oryginalna grafika. Gry, które powstały do tej pory, zdawałoby się, wykorzystały wszelkie możliwe pomysły. Od rysunkowej, poprzez renderowaną, do plastelinowej itd. Co prawda, Grim jest rysunkowy, ale w zupełnie innym wydaniu. Jego kanciaste kształty sprawiają, że postacie w grze wyglądają zabawnie, gdyż są raczej niespotykane (przynajmniej w Europie). Każda postać ma w sobie coś niepowtarzalnego i żeby było śmiesznie, każda ma inny kształt głowy. Wszystkich w grze jest ich prawie 50! Kobiety, mężczyźni, dzieci, starcy, mutanty, zwierzaki i inni dziwacy. Prowadząc rozmowę z napotkanymi postaciami, zwróćcie uwagę na ich gesty i język. Mimo tych kanciastych ubranek, wszystkie ruchy są fantastycznie odwzorowane. Pogawędka nie jest tu jednym z nudniejszych kawałków gry. Czasami bywa tak, że trzeba się nagadać, nagadać i tak naprawdę z całego dialogu wiele nie wynikało, ponieważ ważne było jedno lub dwa zdanie. Reszta, to tylko utrudnienie. Okazuje się, że rozmowa może znacznie wpłynąć na ożywienie atmosfery i przy okazji może rozbawić, aż do łez. Dialogi zostały starannie dobrane, by ich treść wraz z najważniejszymi informacjami pozostała w naszej głowie. Tak więc zbędne i nudne teksty, nie zostały zamieszczone w grze. Na dodatek każda z postaci posługuje się innym akcentem. Jedna mówi z francuskim, inna na meksykańskim lub też gwarą środowiskową, jak na przykład stary marynarz, w pasiaku i z fajką w zębach. Wszystko to ożywia atmosferę i sprawia, że będziesz słuchać dialogów naprawdę chętnie. Gesty rąk i mimika kanciastej główki ukazują aktualny stan emocjonalny naszego bohatera. A to wszystko przy nastrojowej muzyce, która zmienia się odpowiednio do sytuacji Manny'ego. Dobra muzyka w grze to połowa sukcesu. Bardzo trudno jest dobrać, czy też skomponować muzykę do gry. W tym przypadku, jest to strzał w dziesiątkę.



FINITO

Gra dzięki ciekawym rozwiązaniom, nie nudzi i mimo, że ciężko ją przejść. Musze przyznać, że Grim jest niezmiernie trudną przygodówką i adresowaną raczej do zaawansowanych graczy. Początkujący nie wytrzymają napięcia i rzucą ją w kąt. Ponadto, by w ogóle grać, musisz znać angielski, bowiem gra w całości jest w tym języku. W zasadzie to dobrze i źle. Źle, bo nie wszyscy władamy angielskim. Dobrze, bo po spolszczeniu dialogów, gra straciłaby na jakości. Mimo kilku innowacji, które mogą wystraszyć cię na pierwszy rzut oka, GF jest jedną najlepiej zrobionych przygodówek ostanich miesięcy. Zarówno grafika, jak i dialogi, zabawne postacie, fantastyczne zagadki, sam pomysł, a w szczególności muzyka, zasługują na Oskara. Wymagania sprzętowe nie są zbytnio wygórowane, ale dla posiadaczy dopalaczy, jest opcja z akceleratorem. Mimo wszystko nie zauważyłem rażącej różnicy grając z, i bez dopalacza. Grim Fandango powinien ukazać się w sklepach już na Święta. Życzę zatem wesołych Świąt i miłej zabawy.

Alien

Nasza ocena 90%

Producent:	Lucas Arts
Dystrybutor:	LEM
W sprzedaży:	listopad '98
Cena:	189.90 zł
Wymagania:	Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM

Z Archiwum X

Serial „Z archiwum X" cieszy się na całym świecie olbrzymią popularnością. Nic więc w tym dziwnego, że niedawno powstała na jego podstawie gra. Ponieważ czasami można się w niej „zaciąć", postanowiliśmy wesprzeć Was kilkoma dobrymi radami.

1. Komputerowe „akta" są pod względem fabuły wierne serialowi. Zawierają aluzje do przygód filmowych agentów i potrafią nienajgorzej oddać ich atmosferę. Jeżeli ktoś jest wielkim miłośnikiem tego filmu, może zamiast koncentrować się na rozwiązywaniu zagadki, zająć się obiektami nie mającymi żadnego wpływu na przebieg gry.

2. Nie olewajcie dialogów! Uważnie dobierajcie swoje odpowiedzi w zależności od słów wypowiedzianych przez rozmówcę. Co prawda w większości przypadków nie ma to znaczenia, ale czasami „rzucenie" jakiegoś głupiego tekstu może spowodować, że nie uzyskacie bardzo ważnej informacji.

3. Czytajcie uważnie wszystkie zapiski. Dzięki temu można nierzadko dowiedzieć się czegoś pożytecznego.

4. Naprawdę warto poświęcić czas na dokładne przeszukanie danej lokacji. Wzrasta wtedy prawdopodobieństwo odkrycia wszystkich przedmiotów i informacji.

5. Zarówno dyrektor Skinner, jak i kierownik Shanks będą Was wspierać poradami głównie przez e-mail. Gdyby to nie wystarczało, można włączyć opcję „Sztuczna Intuicja", która także czasami pomaga.

6. Jeżeli kompletnie nie wiecie co dalej robić, spróbujcie najpierw przeszukać swoje biuro, a następnie pojechać do mieszkania. Oba miejsca stanowią nierzadko przejścia do kolejnych rozdziałów. Czasami krótka drzemka to najlepsze rozwiązanie.

7. Gra oferuje co prawda spore możliwości interakcji, ale odradzamy jakiekolwiek eksperymenty bez uprzedniego nagrania jej stanu. Nie warto zaczynać przygody od początku z powodu jakiegoś głupiego błędu.

8. Zmiana poziomu trudności w głównym menu nie wpływa na zagadki. Dotyczy on jedynie sekwencji zręcznościowych.

9. Warto jest składać regularne raporty o wynikach waszych poszukiwań.

2 kwietnia 1996

Centrala FBI w Seattle

Co zrobić na początku?
Najlepiej usiąść przy swoim biurku i przez chwilę zajmować się dowolnymi sprawami. Niedługo powinien zadzwonić telefon, a po rozmowie należy skierować się w stronę biura szefa.

Jak i gdzie należy meldować zaginięcie?
Istnieją dwa rozwiązania. Albo wyjaśnia się wszystko agentowi Cookowi i prosi go grzecznie o pomoc, albo trzeba robotę wykonać samemu i wysłać meldunek przez Personal Digital Assistant.

Gdzie można znaleźć hasło do swojego PC-ta?
Rozejrzyjcie się po Waszym mieszkaniu i zwróćcie uwagę na zbiór publikacji traktujący o wojnie secesyjnej. Wśród nich na pewno znajduje się hasło.

Czy hasło musi być wpisywane za każdym razem od nowa?
Właściwie tak, ale specjalnym agentom FBI można chyba zdradzić pewną sztuczkę. Spróbujcie kliknąć O w napisie WELCOME.

Gdzie są akta, które trzeba przekazać Cookowi?
Na biurku znajduje się segregator, a w nim wszystko pięknie poukładane. Zanim przekażecie partnerowi akta, podzielcie się z nim rozkazami i już możecie zająć się ważniejszymi sprawami.

Gdzie znaleźć można wyposażenie?
Rzeczy osobiste, jak pistolet, odznaka, czy kajdanki leżą w szufladzie Waszego biurka. Pozostałych np. lornetki, podręcznej kamery, wytrycha etc. szukajcie w pokju konferencyjnym – najlepiej na regale.

Motel „Comity Inn" w Everett

Młoda kobieta w recepcji odmawia zeznań. Najlepiej pokazać jej swoją odznakę, a w rozmowie starać się wyglądać na bardzo naiwnego.

Co trzeba wziąć z pokoju Muldera?
Najważniejsza jest książka Chunga „From Outer Space". Warto też przyjrzeć się bliżej aktom leżącym na łóżku, jak również czasopismu „Magic Bullet".

Co zrobić w mieszkaniu Scully?
W jej mieszkaniu należy wziąć szarego laptopa. Potem można poświęcić chwilę na przestudiowanie Biblii, a następnie na rozmowę telefoniczną ze Skinnerem na rachunek motelu.

Gdzie można znaleźć numery telefoniczne?
Aby to uczynić, trzeba w centrali w Seattle skorzystać z banku danych FBI. Numer 206-555-0182 łączy z magazynem w dokach. Dzwoniąc pod 1-202-555-0149 można sobie uciąć krótką pogawędkę z jedną z postaci. Z kolei 621517-Wash, to numer wypożyczalni samochodów.

Co trzeba zrobić z laptopem Scully?
Po powrocie do biura spróbujcie skontaktować się z działem zajmującym się włamaniami komputerowymi. Ponieważ tam nikt nie odbiera, należy zostawić komputer w spokoju.

Jakie jest hasło do komputera Scully?
Odpowiedź na to pytanie jest na razie nieznana. Musicie poczekać na kody.

Magazyn portowy w Seattle

Jak można dostać się do środka?
Tutaj przyda się wytrych, którym należy potraktować zamek w głównym wejściu.

Co należy zabezpieczyć?
Najpierw olbrzymia plama krwi na podłodze. Niedaleko, w słupie, tkwi kula z pistoletu, którą trzeba zebrać jako dowód. Do tego jeszcze niedopałek papierosa i czarny proszek leżący w ciężkiej drewnianej skrzyni. Przedmioty te mogą być słabo widoczne, dlatego należy dobrze wytężać wzrok. Przypominamy też, że dowodów nie zbiera się gołymi rękami.

Jak otworzyć skrzynię?
W niewielkim pomieszczeniu znajduje się wąski przedmiot nienajgorzej nadający się na łom.

Gdzie znaleźć ludzi, którzy mogli coś widzieć?
Po drugiej stronie terenu znajduje się fragment kotwicy. Najlepiej wnieść go tylnym wejściem do budynku. Wong – jego właściciel stanie się rozmowniejszy po pokazaniu mu odznaki.

Co trzeba zrobić przed wyjazdem z magazynu?
O ile zabezpieczyliście dowody, spisaliście wypowiedzi Wonga i porozumieliście się ze Skinnerem, to w magazynie nie macie już właściwie niż więcej do roboty.

Jak zanotować numer czarnego samochodu?
Jeden sposób, to przy pomocy lornetki obejrzeć go i szybko zapisać. Ewentualnie zrobić kilka zdjęć przy pomocy aparatu i odczytac numer po wywołaniu.

Dokąd udać się z dowodami?
Najlepiej do laboratorium.

Centrala FBI w Seattle

Co właściwie trzeba teraz zrobić?
Na początku dobrze jest przyjrzeć się zdjęciom. Numer samochodu to 240-EAK. Warto też przejrzeć zeznania Wonga.

Kogo powiadomić o swoich odkryciach?
Shanks i Skinner powinni być zawsze informowani o Waszych postępach. Ten drugi zostanie odwołany do Waszyngtonu i będzie go można dosięgnąć tylko e-mailem.

Co robić do czasu nocnej zmiany?
Najlepiej znaleźć jakieś wygodne miejsce i trochę się odprężyć.

Czy warto przyjąć pomoc Cooka?
Najlepiej spójrzcie mu głeboko w oczy i zdajcie się na instynkt.

3 kwietnia 1996

Centrala FBI w Seattle

Co zostało skradzione?
Laptop Scully! Można to zauważyć po zajrzeniu do szafy w burze szefa.

Jak można pomóc Cookowi?
Najlepiej wcale. Niech każdy zajmuje się swoimi sprawami. Wy dowiedzcie się, że Wong znalazł trupa w magazynie, a krew przesłana do laboratorium zawiera DNA Scully.

Magazyn portowy w Seattle

Jak wydobyć z policjantów cokolwiek?
Podobnie, jak w motelu, pokażcie odznakę i udawajcie niezbyt rozgarniętego.

Magazyn portowy w Seattle nocą

Jak uniknąć śmierci?
Poczekajcie, aż drzwi do magazynu zostana zamknięte. Unikajcie niepotrzebnego ryzyka i podchodźcie do magazynu ostrożnie i po cichu.

Jak wejść do magazynu?
Najlepiej tylnym wejściem. Z wytrychem w ręku i noktowizorem na głowie powinniście ominąć wszystkie przeszkody. Uważajcie tylko na ludzi.

Czy można już iść spać?
Zanim to nastąpi, ważne jest żebyście dokładnie przebadali tajemniczy przedmiot leżący w magazynie.

Od kogo można uzyskać informacje?
Lekarz sądowy opowie Wam o ranach, zaś fotograf zaproponuje Wam zdjęcia. Najważniejsza jednak jest rozmowa z Mary Astadourian.

Jak należy rozmawiać z Mary?
Lepiej nie zgrywać twardziela, obrażenie jej może spowodować utratę pracy.

Jakie ślady można tutaj znaleźć?
Na zewnątrz leży nieprzemakalna kurtka z napisem „Tarakan". Ważne jest też pudełko z tabletkami które ukrył Wong.

Tarakan w porcie Seattle

Czy należy od razu wejść na pokład?
Dobrze jest najpierw przyjrzeć się dokładnie burcie statku.

Co znajduje się na dolnym pokładzie?
Za maszynownią i pustymi kajutami, w tajemniczej skrzyni znajduje się tajemnicza kula. Koniecznie trzeba też uważnie przyjrzeć się stsowi drewnianych skrzynek.

A na środkowym pokładzie?
Zwróccie uwagę na dwa dzienniki w kabinach oficerskich. Później warto zrobić mały spacer wzdłuż relingu.

Na co uważać na mostku?
Najpierw podzielcie się nowo nabytymi doświadczeniami z Mary, po czym przyjrzyjcie się pulpitowi przy którym ona stoi. Znajdują się na nim odciski palców.

Czy warto przyjąć propozycję Mary?
Nie ma powodu, dla którego należałoby jej odmówić.

Jak zdjąć odciski palców?
Musi to uczynić specjalista. Zadzwońcie do Johna Amisa z laboratorium i powinformujcie go o całej sytuacji.

Co zrobić z tajemnicza kulą?
Ona również powinna trafić do laboratorium. W ogóle każdy przedmiot, o którym niewiele wiecie, warto tam wysyłać. Na pewno nie zaszkodzi to w niczym.

Kostnica w Seattle

Co można tutaj zrobić?
Jako agent FBI posiadacie sporą władzę, szczególnie jeśli chodzi o rzeczy związane z Waszym śledztwem. Przede wszystkim zażądajcie sprawozdania z badań.

Czy należy przyjąć Mary na partnera?
Lepiej to uczynić. Agent FBI powinien umieć pracować w zespole.

Apartament w Seattle

Co należy teraz zrobić?
Sprawdzić pocztę elektroniczną. Amis przesłał Wam fotokopię odcisków palców, a informacje FBI na ich temat są bardzo ciekawe.

Jak należy traktować Cooka?
To zależy tylko od Was. Jeśli mu nie ufacie, podchodźcie do niego z rezerwą. Równie dobrze możecie jednak traktować go serdecznie.

Magazyn portowy w Seattle nocą

Jak podejść do ciężarówki bez szwanku?
Nie należy się wahać, lecz od razu wyruszyć w stronę ciężarówki.

Czego należy szukać w kabinie kierowcy?
Przeszukajcie schowek na rękawiczki w poszukiwaniu notatek. Powinniście natknąć się na kartkę z napisem RR# 1121 82434.

Jak wydostać się z ciężarówki?
Szybko wyskoczcie przez drzwi od strony pasażera i ukryjcie się w krzakach. Zaczekajcie, aż ciężarówka odjedzie, po czym możecie wrócic do domu i położyć się spać.

4 kwietnia 1996

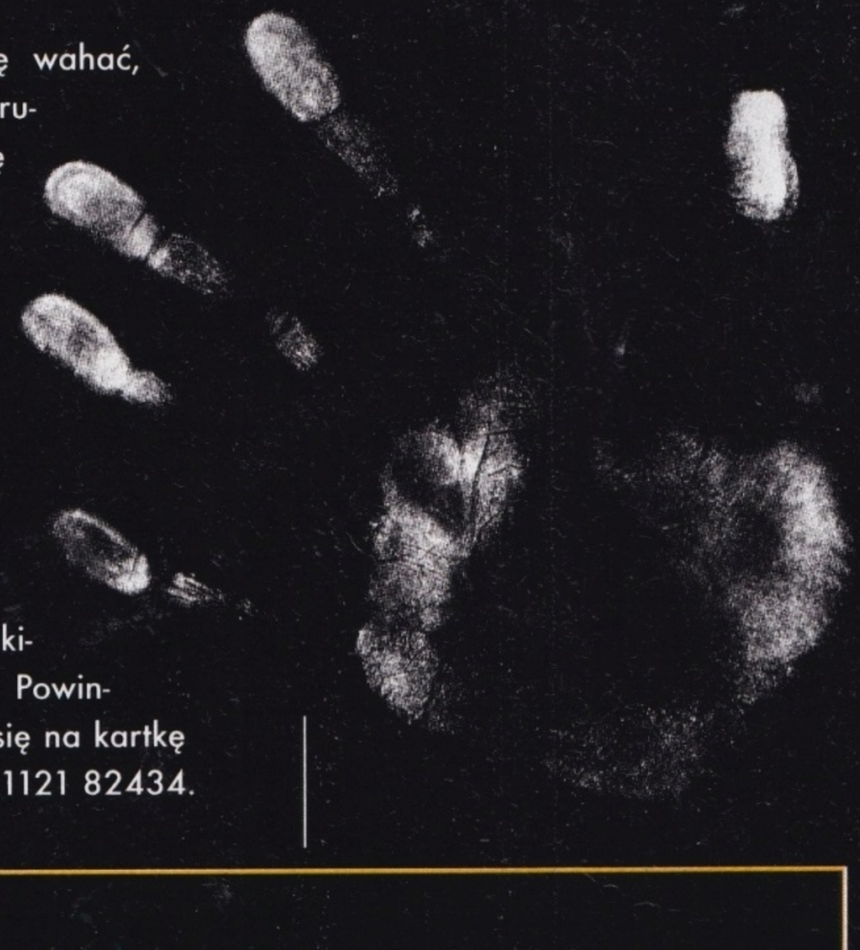
Apartament w Seattle

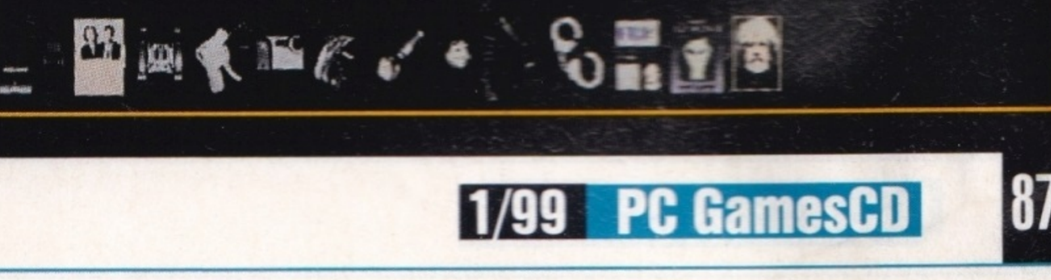
Ktoś puka do drzwi – co się dzieje?
To Mary przyniosła kasetę video z bardzo ciekawym nagraniem.

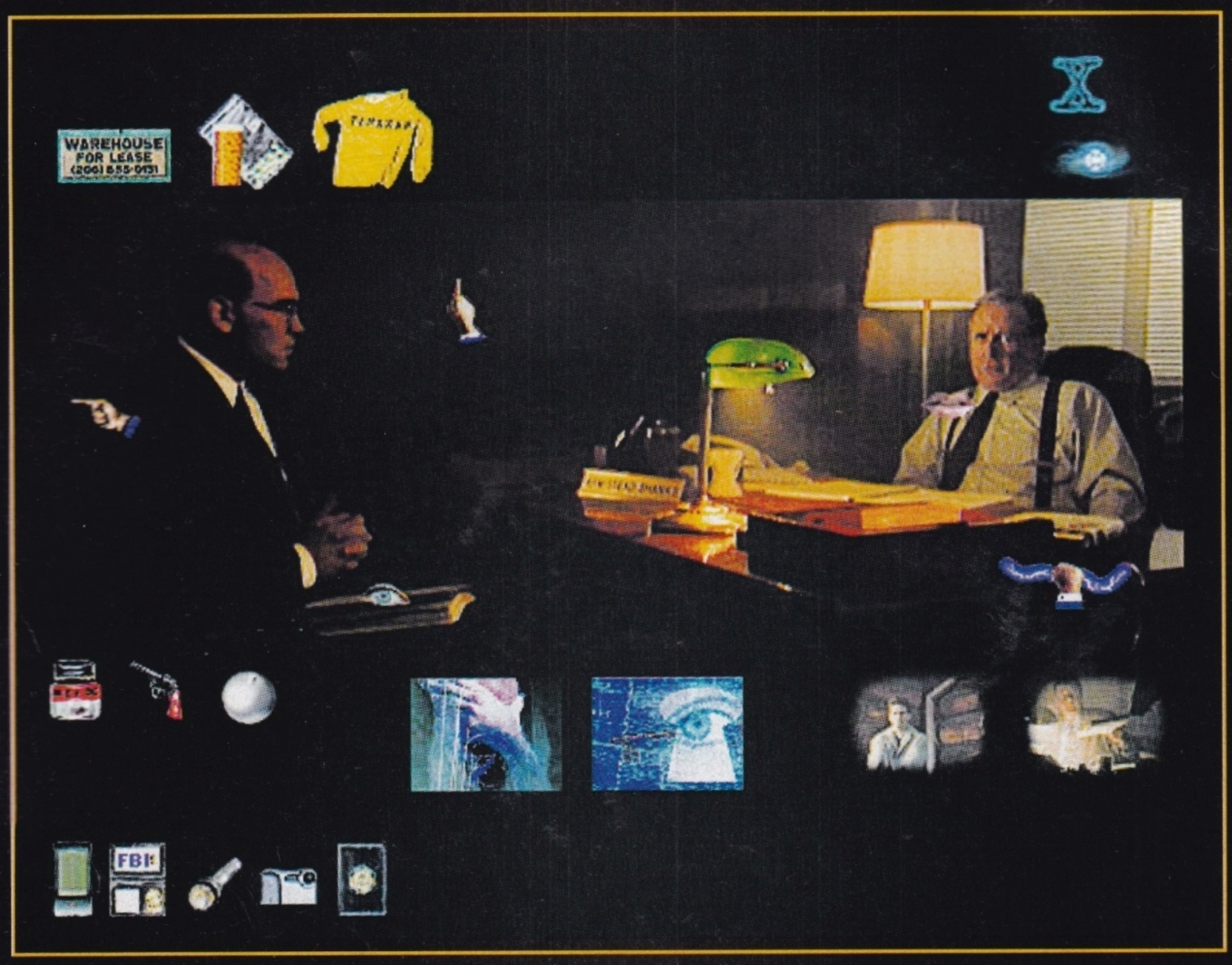
Co robić później?
Przejrzyjcie obydwa faxy i porozmiawiajcie z Mary o nowych wiadomościach.

Firma spedycyjna „Gordon's Hauling" w Charno

Jakie wskazówki mają tutaj znaczenie?
Najważniejsza jest księga rachunkowa firmy.







Jak uniknąć eksplozji?
Złapcie za łopatę i rozwalcie kratkę obok lodówki. Utworzonym przejściem zdołacie uciec w ostatniej chwili.

Co jeszcze należy zrobić w tym dniu?
Jeszcze tylko krótka wizyta w kostnicy i można iść spać.

Należy poprosić Cooka o wsparcie ogniowe.

Gdzie i na ilu przeciwników można się natknąć?
Na parterze jest trzech: po lewej, po prawej i w środku. Na pierwszym piętrze oczekuje dwóch. Jeśli dwa razy skręcicie w prawo zaraz za schodami, znajdziecie pierwszego. Drugi ukrywa się za ścianą z desek.

W prawym rogu znajduje się rewower.

Apartament w Seattle

Jak uspokoić Mary?
Obawiamy się, że nie jest to możliwe.

Jak odsłuchać całą wiadomość?
Na biurku obok komputera znajduje się automatyczna sekretarka. W poczcie elektronicznej także pojawiły się nowe wieści.

6 kwietnia 1996

Hangar 4 na lotnisku Sand Point

Dlaczego Mister X nie pojawia się?
Siedzi w jednym z bocznych pokoi. Najlepiej przeszukujcie wszystkie pomieszczenia po kolei, dopóki na niego nie natraficie.

Jak można dowiedzieć się czegoś więcej o X?
Trzeba trochę poeksperymentować.

Sanatorium Goldbar

Pielęgnierka nie chce nikogo przepuścić. Tym razem odznaka nic nie daje. Powołanie się na Waltera Skinnera powinno jednak pomóc.

Jak przekonać Scully o swojej nieszkodliwości?
Miłe słówka i odznaka najwyraźniej nie działają w tym budynku. O wiele efektywniejsze będzie pokazanie jej urządzenia Mister X-a.

Dworzec w Monroe

Gdzie znajdują się potrzebne cyfry?
Szyny podzielone są na dwa ciągi. Na końcu pierwszego znajduje się maszt telefoniczny. Stąd rozejrzyjcie się po okolicy, aż zauważycie wagon o numerze 82434. Teraz przejdźcie się do końca drugiego ciągu szyn i przeszukajcie ten wagon dokładnie.

Czy spotkanie z włóczęgą jest ważne?
Tak. Zada on Wam zagadkę, na którą musicie koniecznie odpowiedzieć poprawnie. Jeśli Wam się nie uda, to koniec gry. Sukces zostanie nagrodzony kasetą video.

Gdzie można przeanalizować kasetę?
Najlepiej na swoim biurku. Odtwa-

5 kwietnia 1996

Magazyn Smolsa w Seattle

Zaraz po wejściu do magazynu zaczyna się ostrzał.

Gdzie można znaleźć Smola?
W bocznym pomieszczeniu, do którego prowadzą przegniłe, kręte schody na drugim piętrze.

Z jakimi przedmiotami można stanąć przed Smolem?
Na parterze, po lewej stronie leży książka rachunkowa i skrzynki.

rzacz znajdujący się tam jest połączony z komputerem zarządzającym bankiem danych.

Centrala FBI w Seattle

Co zrobić z obrazem?
Przeanalizować w archiwach militarnych.

Co się stanie podczas konferencji?
Po krótkiej dyskusji otrzymacie informacje na temat miejsca pobytu Muldera.

Dom Dr. Raucha na Alasce

Gdzie można dowiedzieć się czegoś więcej o Mulderze?
Poszukajcie na pierwszym piętrze nieprzytomnego doktora i ściągnijcie z niego szkielet.

Jak zatrzymać ludzi z NSA?
Istnieją cztery sposoby. Pierwszy, siłowy polega na rozpoczęciu ognia z werandy bez ostrzeżenia. W drugim należy z bezpiecznej odległości porozmawiać z nimi i wystrzelić ponad grupę. W trzecim należy przeskoczyć przez balustradę werandy i pobiec przez las (najpierw w prawo potem dwa razy prosto). Potężne korzenie drzew zapewniają doskonałą kryjówkę.

7 kwietnia 1996

Tajna baza wojskowa na Alasce

Jak zorientować się w lokalizacjach bazy?
W trzech terminalach komputerowych można obejrzeć mapę bazy.

Na czym polega zadanie?
Musicie zebrać wszystkie bronie i uwolnić Muldera.

Gdzie znajduje się Mulder?
Pozycje niektórych pomieszczeń zaznaczone są na naszej mapie.

Czy należy wykonywać polecenia Muldera?
Wręcz przeciwnie! Należy pomóc Scully w ucieczce i samemu wycofać się czy prędzej.

Na co należy uważać?
W północno-zachodniej części bazy znajduje się niewielki pokój pełen chemikaliów. Trzymajcie się od niego jak najdalej! Poza tym bardzo ważne jest, aby nie tracić głowy. Niezależnie od zachowania Scully i Muldera ich życie musi być chronione.

Czy należy zastrzelić Cooka w pokoju operacyjnym?
Nie. Lepiej jest użyć paralizatora elektrycznego. Nie wolno go zabijać.

Dokąd podąża Scully?
Po ucieczce Muldera, Scully chce pójść na północ. Najlepiej złapać ją koło agregatów.

Gdzie są włączniki o których mówiła Scully?
W pomieszczeniu agregatów, po lewej stronie znajduje się pulpit kontrolujący pomieszczenie do kwarantanny. W pokoju kontrolnym należy nacisnąć drugi przycisk.

Jak można zamknąć Muldera w pomieszczeniu do kwarantanny?
Istnieją dwa warianty:
1. Należy przekraść się prawą stroną przez strefę bezpieczeństwa. Nieuważnego żołnierza trzeba załatwić jednym, szybkim ciosem, a następnie zabrać klucz. Potem trzeba zawrócić, przebiec jak najszybciej przez pomieszczenie i zamknąć za sobą wyjście. Wejście zamknie Scully.
2. Drugi sposób jest podobny do pierwszego. Tym razem musicie przekraść się po lewej stronie a zaskoczyć strażnika pomoże Scully. Bierzcie klucz i wbiegajcie w ślepą uliczkę pośrodku pokoju. W lewej ścianie znajdują się drzwi. Uciekajcie przez nie i na kwarantannę.

Jak pokonać Cooka?
Przypomnijcie sobie, co powiedział Mister X. Właściwą bronią jest sztylet.

El Mariachi

Grafika z Intelem

Diamond G640

Intel oprócz wymyślania procesorów i układów sterujących dla płyt głównych, zajął się również produkcją kości do kart graficznych. Właśnie taki układ o symbolu I740 został wykorzystany w nowej karcie graficznej Stealth II G640, firmy Diamond. Karta posiada złącze AGP i pracuje w standardzie AGPx2.

8 MB 100MHz pamięci SDRAM pozwala na wyświetlenie maksymalnego obrazu o rozdzielczości 1600x1200 punktów w 256 kolorach. Dołączone drivery obsługują standard OpenGl, zestaw bibliotek wykorzystywanych do tworzenia grafiki trójwymiarowej, stworzony przez firmę Silicon Graphics. Uwalnia on programistów od pisania własnych procedur graficznych. Open Gl przyjął się jako jeden ze standardów graficznych w programach i grach 3D. Stealth II G640 jest również zgodny z Direct3D i DirectX. Program instalacyjny w języku polskim pozwala na szybkie zainstalowanie potrzebnych sterowników. Do wyboru mamy dwa: stabilny z certyfikatem WHQL Microsoftu i trochę szybszy turbo driver. Podczas testów karta działała poprawnie z każdą, uruchomioną, aplikacją. Obsługa efektów 3D też nie budzi zastrzeżeń. Można ją polecić każdemu, kto poszukuje niedrogiej karty graficznej o całkiem przyzwoitych parametrach.

lesio@pcgamescd.pl

Testy

Forsaken	51,55 fps
Incoming	50,15 fps
PC Player	42,3 fps
Unreal	11,74 fps
Quake II	28,1 fps
Fog city	18,55 fps
Fog City2 Direct3D	25,18 fps

Kartę testowałem w rozdzielczości 800 x 600 punktów na komputerze z procesorem Celeron 300 MHz.

Do testów dostarczył: Cadena, ul. Ursynowska 62, 00-605 Warszawa, (022) 844-50-85, www.cadena.com.pl

Cena: 350,00 zł z VAT

Karta video dla oszczędnych

Blitz 2200

Koreańska firma Kasan nie jest jeszcze znana na polskim rynku. Specjalizuje się w produkcji kart graficznych, począwszy od tanich modeli, poprzez akceleratory 3D (w tym również na VOODOO Banshee i Rivie TNT), aż po karty dla profesjonalistów. Karta Blitz 2200, którą dostałem do testów, wykorzystuje programowalny procesor Redition V2200 i posiada 4 MB szybkiej, 100 MHz pamięci SGRAM. Maksymalna rozdzielczość obrazu, to 1600 na 1200 punktów w trybie hi-color (65000 kolorów). Blitz 2200 standardowo wyposażony jest w wyjście TV i może równocześnie wyświetlać obraz na ekranie monitora i telewizora. Firma zadbała również o przewód łączący kartę z telewizorem. Ciekawym rozwiązaniem jest wbudowanie w kartę dekodera MPEG. Dołączone oprogramowanie umożliwia odtwarzanie filmów MPEG w rozdzielczości 720 na 480 punktów, choć wtedy obraz trochę skacze. Po zmianie rozdzielczości (najlepszy efekt uzyskałem w okienku 640x480 punktów), animacja była już płynna. Producent zapewnia, że karta potrafi również dekodować filmy DVD, lecz nie udało mi się tego uzyskać. Razem z kartą dostajemy sterowniki do Windows 95 i Windows NT, dwie gry i dwa programy: Asymetrix Web 2.0 program do tworzenia grafiki 3D i Web Publisher, do szybkiego tworzenia stron www. Dołączone gry, to Virtua Fighter 2 i Virtua Squad 2 (znany bardziej jako Virtua Cop2). Programy nie są rewelacyjne, za to gry choć nie najnowsze, w dalszym ciągu potrafią wciągnąć. Obsługa efektów 3D i szybkość karty w grach jest przyzwoita, co potwierdzają wyniki testów. Warto ściągnąć nowe sterowniki i nowy BIOS karty z internetu, bo wtedy Blitz przyśpiesza o ok. 10%. Miłym zaskoczeniem jest niska cena karty. Chcąc oddzielnie kupić dołączone do niej oprogramowanie zapłacilibyśmy znacznie więcej.

lesio@pcgamescd.pl

Testy

Fog City	15,15 fps
Forsaken	33,68 fps
Incoming	29,28 fps
Quake II	14,6 fps
Unreal	11,35 fps
Direct 3D	19,7 fs

Kartę testowałem w rozdzielczości 800 x 600 punktów na komputerze z procesorem Celeron 300 MHz.

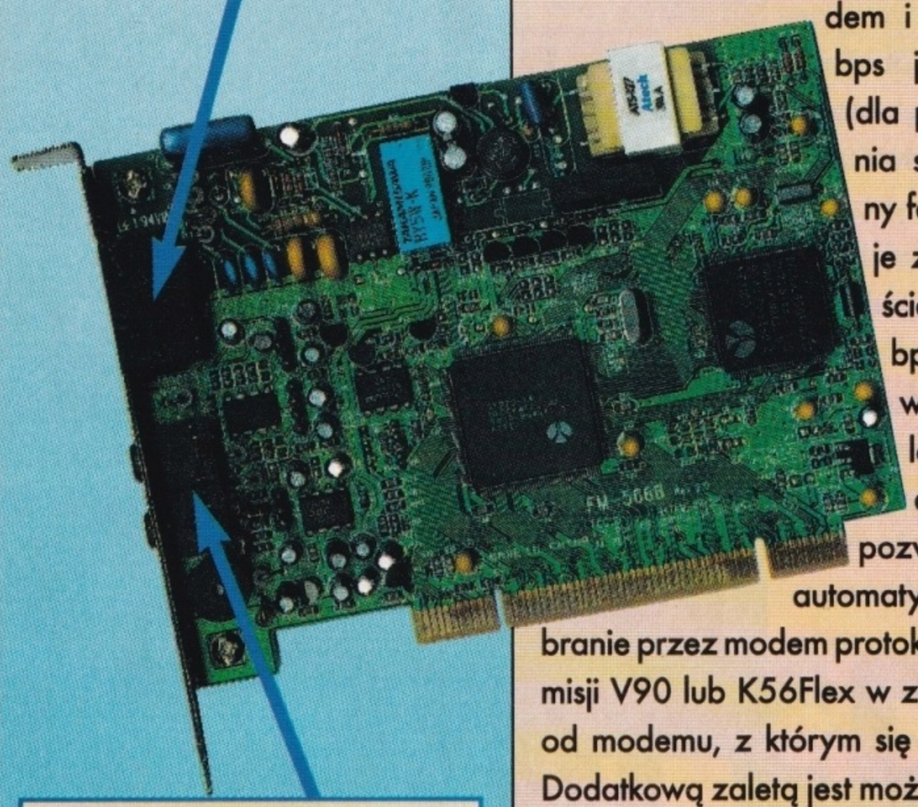
Do testów dostarczył: Simex 2, ul. Legionowa 15a, Warszawa, (022) 665-34-94

Cena: 280,00 zł z VAT

Telekomunikacyjny kombajn

Zoltrix Spirit 56K

Dwa gniazda telefoniczne rozwiązują problem jednoczesnego podłączenia modemu i telefonu



Po podłączeniu słuchawie i mikrofonu, możemy skorzystać z funkcji automatycznej sekretarki

Fax Modem Spirit 56K firmy Zoltix, wykorzystujący układ Rockwella, należy do nowej rodziny wewnętrznych modemów wykorzystujących złącze PCI. Umożliwia połączenie z maksymalną prędkością 56 000 bps (5,6 kb/2), jako modem i 14 400 bps jako fax (dla porównania stacjonarny fax pracuje z szybkością 9600 bps). Nowa technologia Dual Mode pozwala na automatyczne wybranie przez modem protokołu transmisji V90 lub K56Flex w zależności od modemu, z którym się łączymy. Dodatkową zaletą jest możliwość softwarowego upgrade'u biosa. Razem z modemem dostajemy instrukcję w języku angielskim, CD Rom ze sterownikami i oprogramowaniem, dwa kompakty umożliwiające podłączenie się do sieci CompuServe i America On Line (w Polsce kompletnie nieprzydatne) oraz kabel telefoniczny. W komplecie nie ma niestety słuchawek i mikrofonu, przydatnych przy wykorzystaniu modemu jako automatycznej sekretarki lub do rozmów przez internet. Z tyłu modemu znajdują się gniazdka do podłączenia głośników lub słuchawek, mikrofonu, linii telefonicznej i telefonu. Spirit 56k jest przelotowy tzn. telefon podłączamy do modemu, a modem do linii telefonicznej. Instalacja przebiega bardzo sprawnie. Windows wykorzystując technologię PnP znajduje nowe urządzenie i prosi o CD-Rom ze sterownikami. Modem jest bezzworkowy, sam przydziela sobie wolne przerwanie i port komunikacyjny. Razem ze sterownikami dostajemy oprogramowanie: 30 dniową wersję Checkit 5.0 - programu do sprawdzania i testowania komputera, Fax Talk oprogramowanie do wysyłania i przyjmowania faxów i automatyczną sekretarkę. Modem sam rozpoznaje format przyjmowanych danych (dane, głos albo fax) i uruchamia potrzebne oprogramowanie. W opcjach automatycznej sekretarki możemy założyć do 999 skrzynek pocztowych z indywidualnym pozdrowieniem i zabezpieczyć je hasłem. Podczas pracy modem działa znacznie lepiej niż jego wersja ISA. Z TP S.A. łączy się z prędkością 46 555 bps . Gdy używałem modemu ze złączem ISA, szybkość połączenia wynosiła 43 000 bps. Połączenie jest stabilne. Modem nigdy nie zerwał połączenia. Nie zdarzyło się też, by modem zawiesił się przy próbie wybierania numeru, lub wybierał go bardzo długo. W modelu ze złączem ISA takie problemy występowały dosyć często. Podsumowując: Zoltrix Spirit 56K jest tanim, dobrym modemem i mogę go polecić każdemu. Oczywiście tylko wersję PCI.

lesio@pcgamescd.pl

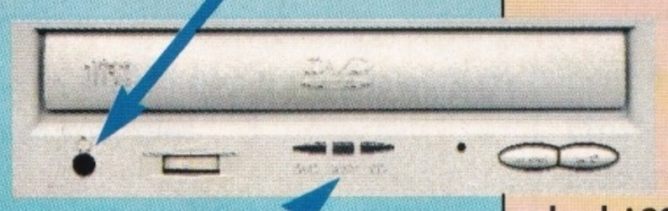
Do testów dostarczył: Action, ul. Jana Kazimierza 46/54, Warszawa, (022) 36-62-28 36-62-29, www.actionhq.com.pl

Cena: 220,00 zł z VAT

DVD-ROM dla każdego

Samsung DVD Master

Podobnie, jak w większości napędów CD-ROM, do DVD możemy podłączyć słuchawki



Rodzaj odczytywanej płyty i stan pracy sygnalizują diody

Dane techniczne:

Szybkość odczytu danych DVD
- 2700 kb/s (2x) przy czasie dostępu 180 ms

Szybkość odczytu danych CD
- 3000 kb/s (20x) przy czasie dostępu 120 ms

Maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu 1280 x1024 punkty w 16 milionach kolorów. Napęd bez problemu czyta wszystkie rodzaje płyt CD, CDRW i DVD.

DVD (Digital Versatile Disc) jest następną generacją dysków optycznych. Standardowa pojemność dysku, to 4,7 GB, pozwala ona na zapisanie 137 minut filmu wraz z 8 ścieżkami dźwiękowymi, w różnych językach i 32 rodzajami napisów. DVD Master firmy Samsung jest x2 odtwarzaczem DVD, sprzedawanym razem ze sprzętową kartą do dekompresji (dekoderem MPEG2) firmy DOOIN. Wyposażony w interfejs IDE instaluje się tak samo jak napęd CD ROM, który może z resztą z powodzeniem zastępować. Do zainstalowania dekodera potrzebny jest jeden wolny slot PCI. W pudełku dostajemy całą masę kabli, umożliwiającą podłączenie dekodera do monitora, telewizora, karty muzycznej lub wieży stereo. Wszystkie możliwe połączenia są dobrze wyjaśnione na rysunkach w dołączonej instrukcji. Podczas instalacji musimy wybrać region świata, w którym się znajdujemy. Dystrybutorzy filmów DVD podzielili świat na 6 regionów. Filmy sprzedawane w Stanach nie będą mogły być odtwarzane w Europie itd. Umożliwia to różnicowanie cen filmów w różnych krajach. Program konfiguracyjny pozwala nam na wybranie standardowego języka w menu, podpisów pod filmami i ścieżki dźwiękowej. Możemy również ustawić kontrast, jasność i nasycenie koloru, włączyć surround sound i ustawić parametry ekranu. Po włożeniu płyty z filmem pojawia się panel kontrolny DVD. Sterownie jest proste. Tak jak w magnetowidzie mamy przewijanie do przodu, do tyłu, pauzę, skok do poszczególnych fragmentów filmu i wejście do menu filmu. Filmy możemy oglądać na pełnym ekranie lub w skalowalnym oknie. Jakość wyświetlanego na monitorze obrazu jest dobra, chociaż lepszy efekt uzyskałem podłączając DVD do telewizora. Przy DVD zwykły magnetowid VHS może się schować. Jak tylko firmy dogadają się w sprawie standardu zapisywalnych płyt DVD, trzeba się będzie z nim pożegnać.

lesio@pcgamescd.pl

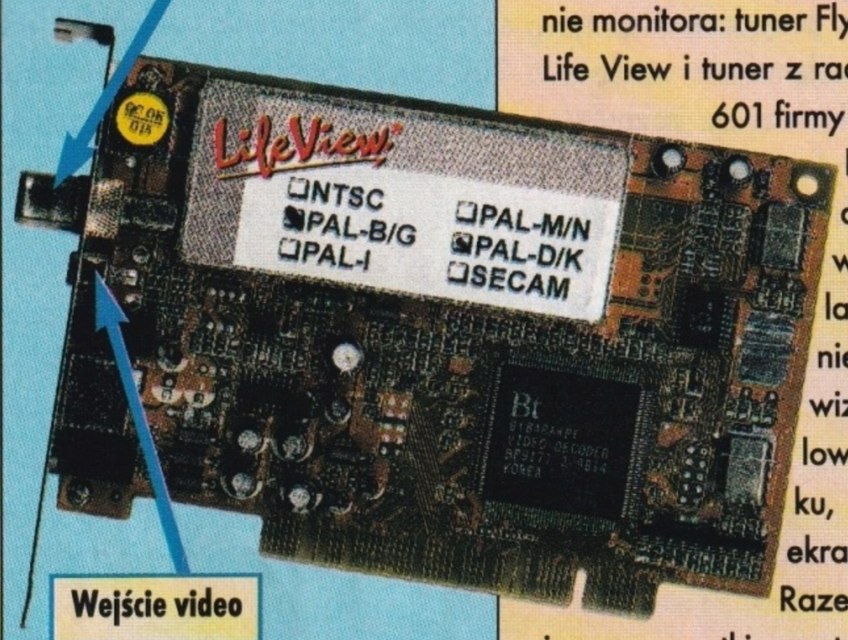
Do testów dostarczył: Action, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, (022) 36-62-20, www.actionhq.com.pl

Cena: 1100,00 zł z VAT

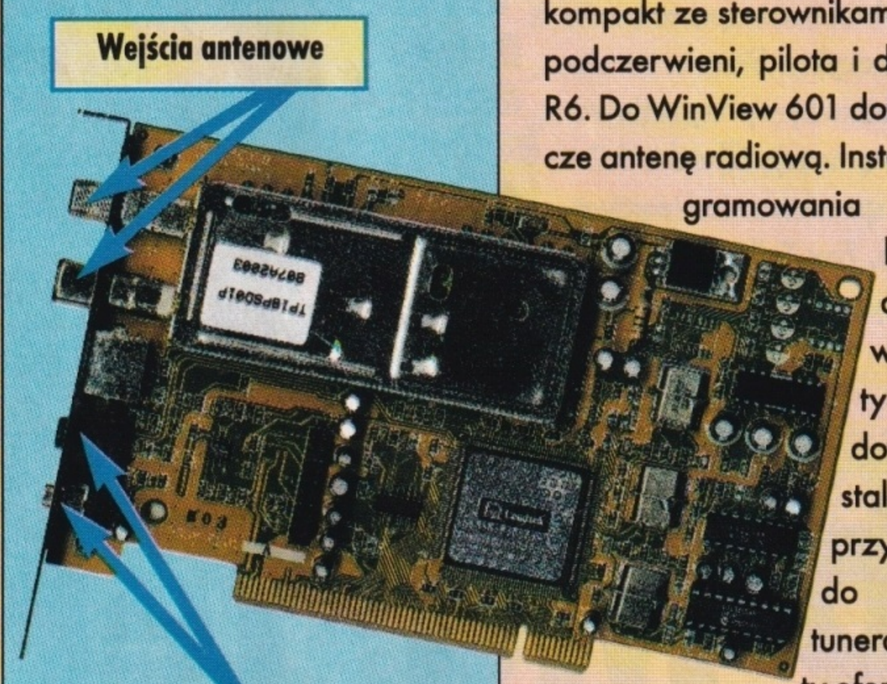
Radio i telewizor w twoim PC

Fly Video II & WinView

Fly Video II

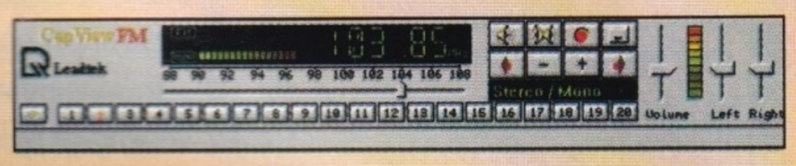


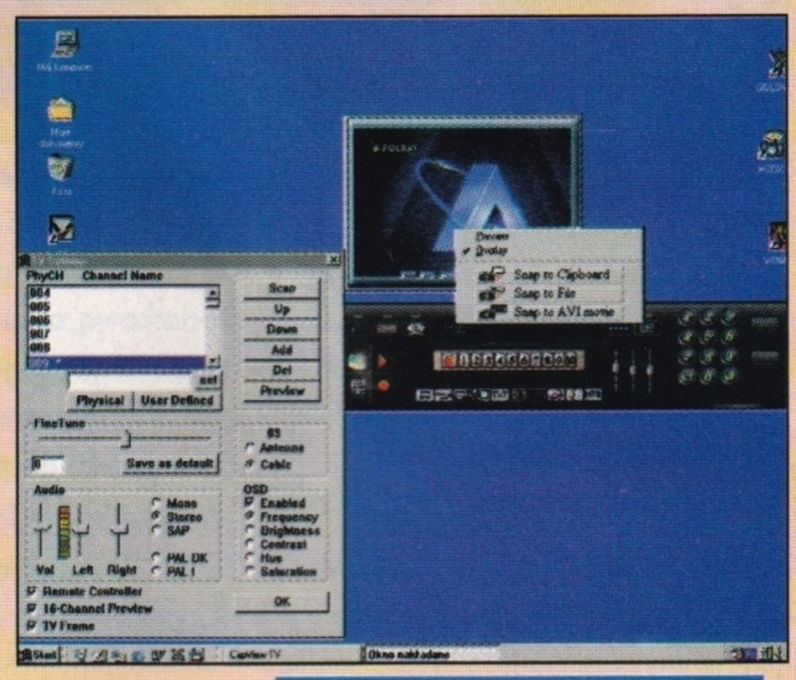
WinView 601



Z komputera da się zrobić wszystko. Czemu więc nie zamienić go w telewizor? Do testów dostaliśmy dwie karty pozwalające na oglądanie telewizji na ekranie monitora: tuner Fly Video II firmy Life View i tuner z radiem WinView 601 firmy Leadtek. Obie karty mają podobne możliwości, pozwalają na oglądanie obrazu telewizyjnego w skalowalnym okienku, lub na całym ekranie monitora. Razem z nimi dostajemy wszystkie potrzebne kable, kompakt ze sterownikami, odbiornik podczerwieni, pilota i dwie baterie R6. Do WinView 601 dołożono jeszcze antenę radiową. Instalacja oprogramowania przebiega bardzo podobnie. Po wykryciu karty przez Windows i jej zainstalowaniu, przystępujemy do dostrajania tunera. Obie karty oferują automatyczne skanowanie i zapamiętanie programów, z możliwością dowolnego ustawiania kolejności. Każdy program możemy dodatkowo skorygować tak, jak w normalnym telewizorze. Ciekawą opcją jest Slide Show, wyświetlający jeden obok drugiego wszystkie dostępne kanały TV. Obie karty oferują możliwość zgrywania na dysk pojedynczych klatek wyświetlanego obrazu lub nagrywania całych sekwencji w formacie AVI. Testowaliśmy obie karty przez dwa tygodnie. Automatyczne skanowanie działa prawie bez zarzutu. Tunery wykryły wszystkie dostępne programy, choć przy niektórych stacjach musieliśmy trochę skorygować ustawienia, by polepszyć jakość głosu. Jakość wyświetlanego obrazu była bez zarzutu. Bardziej spodobała nam się tańsza karta FlyVideo II. Chociaż nie ma teletekstu, to jest łatwiejsza w konfiguracji. Możemy polecić ją wszystkim którzy chcą mieć w pokoju telewizor, a nie mają go gdzie postawić.

lesio@pcgamescd.pl





Do testów dostarczył:
Ultramedia
ul. Chłodna 11
00-891 Warszawa
(022) 654-61-22, www.ultramedia.com.pl

Ceny:
Fly Video II - 341,00 zł z VAT
WinView 601 - 451,00 zł z VAT

Cyber słownik

Skanowanie

CO TO JEST SKANER?

Jak wszystkim wiadomo, skaner pozwala na wprowadzenie do pamięci komputera obrazów i zapisanie ich na dysku twardym. Za jego pomocą możemy zeskanować rysunki, zdjęcia, slajdy oraz negatywy i po zmodyfikowaniu wydrukować je lub umieścić na stronie www.

SKANERY RĘCZNE (ROLKOWE), STOŁOWE I BĘBNOWE

Skanery ręczne nie są już chyba produkowane. Aby zeskanować jakiś tekst, przesuwaliśmy po nim skanerem zaopatrzonym w rolki (stąd jego nazwa). Taki skaner nie był zbyt duży i skanując kartkę papieru trzeba było przesuwać go po niej kilka razy i następnie łączyć fragmenty specjalnym programem. Było to bardzo niewygodne. Skanery stołowe wyglądają i działają podobnie jak ksero. Szyba, na której kładziemy zdjęcie, jest nieruchoma. Elementy światłoczułe przesuwają się pod nią. Poza tym, istnieją także bardziej wyspecjalizowane skanery bębnowe. Skanowane materiały nalepiane są na szklany cylinder. W czasie skanowania obraca się on z dużą prędkością, a element światłoczuły pozostaje nieruchomy.

PODŁĄCZANIE SKANERA

Skanery mogą być podłączane do komputera na dwa sposoby: przez kontroler SCSI lub port drukarki. Te pierwsze są szybsze, za to droż-

Wyprodukuj własną płytę CD-ROM

HP-8100

Firma Hewlett Packard przyzwyczaiła nas do wysokiej klasy komputerów i urządzeń peryferyjnych, przeznaczonych dla zamożniejszych klientów. Na szczęście ktoś zauważył, że istnieje bardzo duży i chłonny rynek low-end (tanich urządzeń) i że warto się nim zainteresować. Nagrywarka CDRW HP 8100 jest tanim urządzeniem, podłączanym do kontrolera IDE (kontrolera dysku twardego), skierowanym właśnie na ten segment rynku. Jest bardzo szybka, czyta płyty z 24x prędkością i zapisuje z 4 x prędkością. Wraz z nagrywarką dostajemy po jednym czystym kompakcie CD i CDRW, instrukcję, oprogramowanie i wszystkie potrzebne śrubki i kable. Podłączenie sprzętu zajmuje tylko chwilę. CD Recorder jest automatycznie wykrywany przez Windows i nie trzeba instalować żadnych, dodatkowych sterowników. Ci, którzy chcą używać go w innych systemach, są zmuszeni do ściągnięcia odpowiednich driverów z internetu. Dołączone oprogramowanie firmy Adaptec: Direct CD 2.5, Easy CD Creator i CD Copier, pozwala na nagrywanie danych na płytach CDRW tak, jak na zwykłym dysku twardym. Możliwe jest też kopiowanie płyt lub nagrywanie własnych. Program CDRW Diagnose umożliwia naprawę płyt CDRW, testowanie zapisanych płyt i fizyczne kasowanie danych, przywracające płytę CDRW do stanu fabrycznego. Hewlett Packard twierdzi również, że jego sprzęt jako jedyny ma opcję szybkiego formatowania płyt CDRW. Sformatowaną płytę dostajemy już po 5 minutach. CDRW HP 8100 dobrze sprawdza się w codziennej pracy. Jest na tyle szybki, że z powodzeniem zastępuje normalny napęd CD. Duża szybkość nagrywania pozwala na skopiowanie płyty lub nagranie własnej w 15-20 minut.

lesio@pcgamescd.pl

Do testów dostarczył: Westtech, ul. Przasnyska 6, Warszawa, (0-22) 663-68-38, www.westech.com.pl

Cena: 1600,00 zł z VAT

Kompakt w 15 minut

Merlin CD Copier 6411

Kopiarka Merlin 6411R została wyprodukowana przez mało znaną firmę Excalibur Technologies, specjalizującą się w urządzeniach do szybkiego kopiowania dysków CD. Testowane przez nas urządzenie, jest wyposażone w 32x napęd CD i 4 x nagrywarkę. Z tyłu umieszczone są dwa złącza SCSI-2, złącze audio i przycisk pozwalający na wybór pracy. Merlin może pracować w dwóch trybach. W pierwszym trybie po podłączeniu do komputera widziany jest przez system jako klasyczny CD-ROM i nagrywarka CD. Znacznie ciekawszy jest jednak drugi tryb, w którym urządzenie nie musi być podłączone do komputera. Wszystko co trzeba zrobić, by skopiować płytę, to wcisnąć wielki przycisk Record z przodu obudowy i wsadzić dwa cd-romy: źródłowy i docelowy. Kopię dostajemy już po 15 minutach. Merlin radzi sobie doskonale ze wszystkimi rodzajami płyt, nawet z płytami nagranymi w trybie multisession. Jest to doskonałe, bardzo szybkie urządzenie do profesjonalnego kopiowania płyt CD. Świetnie sprawdził się w zaprzyjaźnionej hurtowni sprzętu, gdzie do 250 kart graficznych przyszedł tylko jeden komplet sterowników :).

lesio@pcgamescd.pl

Do testów dostarczył: Cadena, ul. Ursynowska 62, 00-605 Warszawa, (022) 844-50-85, www.cadena.com.pl

Cena: 1400,00 zł z VAT

sze i dodatkowo trzeba mieć jeszcze kontroler.

LICZBA BITÓW NA PIXEL

Określa fizyczną ilość kolorów, którą skaner potrafi rozpoznać. Np. skaner 24-bitowy rozpoznaje 2^24=16,78 milionów kolorów, 30 bitowy 2^30=1 miliard kolorów itd. Im większa liczba bitów na piksel, tym lepiej.

ROZDZIELCZOŚĆ SKANERA

Rozdzielczość mierzy się w dpi (dots per inch), czyli ilością punktów na cal. 300x600 dpi oznacza 300 punktów na cal w poziomie i 600 punktów na cal w pionie. Rozdzielczość optyczna określa faktyczną ilość informacji, jaką skaner może przekazać do komputera. Rozdzielczość interpolowana, jest to sztuczne powiększenie ilości punktów, poprzez wstawienie nowych punktów o uśrednionej barwie pomiędzy już istniejące punkty. Jest to przydatne przy powiększeniach obrazu gwarantując jego wygładzenie. Z rozdzielczością wiąże się wielkość pliku, który dostaniemy po zeskanowaniu obrazu. Strona A4 zeskanowana w rozdzielczości 300 dpi i 24 bitach na pixel zajmie ok. 40 MB, a w 600 dpi ok. 160 MB.

SKANERY JEDNO I WIELOPRZEBIEGOWE

Skanując obraz w trybie RGB, skaner odczytuje jego trzy składowe kolory Red, Green, Blue (czerwony, zielony, niebieski). Skanery jednoprzebiegowe odczytują te składowe równocześnie, a wieloprzebiegowe - kolejno, przez co są wolniejsze i mniej dokładne.

OCR

Oprogramowanie OCR (Optical Character Recognition) służy do automatycznego przekształcania zeskanowanych dokumentów w tekst, który można modyfikować w edytorach tekstu.

TWAIN

Standard sterowników umożliwiający wykorzystanie skanera w wielu innych programach, np. Adobe Photoshop, Recognita itp.

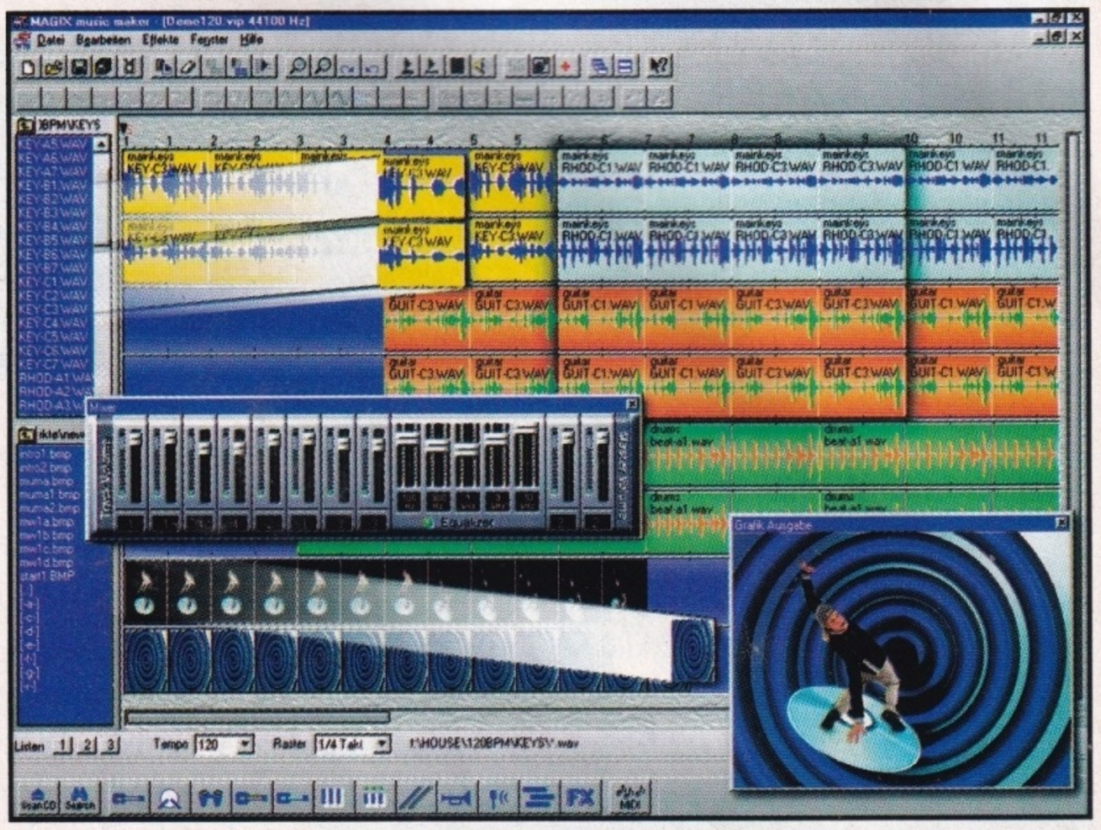
PRZYSTAWKA DO SLAJDÓW I NEGATYWÓW

Jak sama nazwa wskazuje, umożliwia skanowanie slajdów i negatywów. Skaner bez tej przystawki nie potrafi tego robić. Wychodzi czarna plama.

Domowe muzykowanie

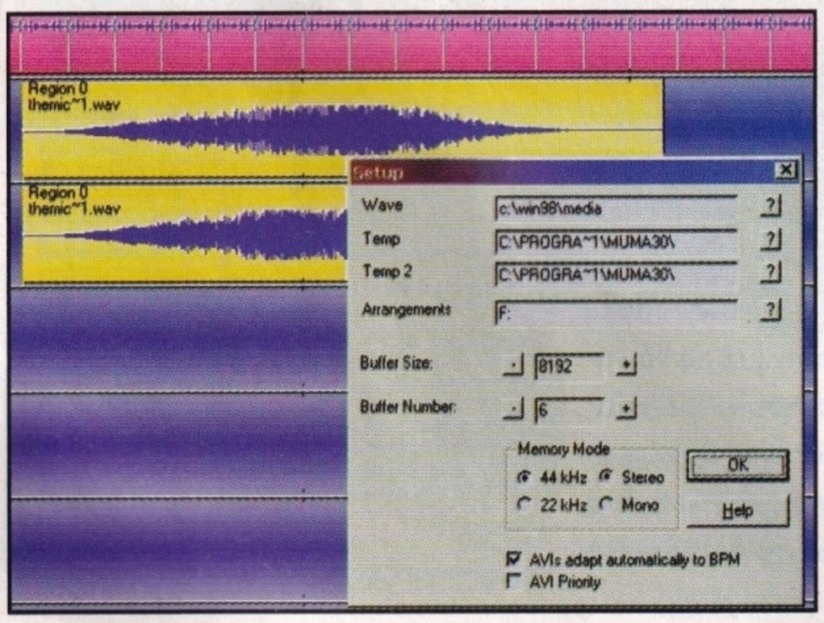
Magix Music Maker

Magix Music Maker oferuje, zdaniem twórców, nowy wymiar tworzenia muzyki. Postanowiliśmy sprawdzić jak mają się te obietnice do jego faktycznych możliwości.



Niemiecka firma Magix wprowadza na polski rynek swój szeroko reklamowany produkt o nazwie Music Maker. MM, to program do stosunkowo prostego tworzenia naprawdę świetnej muzyki. Umożliwia on szybkie i łatwe piasnie muzyki oraz łączenie jej z filmam video lub zdjęciami. Prostotę obsługi zawdzięcza technice drag and drop i samplom bardzo wysokiej jakości (44kHz i 16 bit). Sample posegregowane są w tzw. Sound Loopy, zestawy CDków zawierające po około 1000 sampli. Te ostatnie podzielone są na typy instrumentów, np. CD Techno zawiera sample podzielone na Bass, DrumLine, Strings, FX, Vocal. Instrumenty, a raczej profesjonalnie przygotowane kilkusekundowe kawałki dźwięków, skonstruowane są tak, że w obrębie jednego Sound Loopa, każdy pasuje do pozostałych. Firma Magix wydała dotychczas kilka Sound Loopów z takimi rodzajami muzyki jak Rock, Pop, Ambient, DrumNBass. Są też S-Loopy autorstwa Dj'a Lenny'ego J - oczywiście z techno o prędkości 180bps :) A teraz krótko o programie. MMM posiada prosty interfejs graficzny, gdzie każdy przycisk jest szczegółowy opis. Ekran podzielony jest na dwie części: po lewej wybieramy pliki do odtwarzania, które następnie przenosimy na wybrany kanał po prawej stronie. Gdy sample jest za krótki, nie musimy go dodawać drugi raz. Wystarczy, że go wydłużymy. Jak? Tak samo jak byśmy rozciągali prostokąt, bo właśnie sample wpisany w kanał wygląda jak prostokąt z widmem dźwięku. Każdy dźwięk możemy poddać bardzo prostej obróbce. Używamy do tego celu prostego procesora dźwięku, który posiada wszystkie niezbędne funkcje, podobne do funkcji programów konkurencyjnych. Jedyna różnica polega na tym, że tam można obrabiać każdy poszczególny fragment sampla, a w MMM całość. Nie jest to jednak poważna wada, bo mimo, że program ten oferuje spore możliwości kreacji muzyki, to i tak nie stanie się narzędziem profesjonalistów. Będzie to jednak smaczny kąsek dla młodych fanów muzykowania, choćby dlatego, że Magix jest bardzo prosty w obsłudze. Zaletą MMM jest również fakt, że nie kosztuje całej masy dolarów tylko 99PLN. Jak na produkt o takich możliwościach, to bardzo mało i na pewno dzięki temu znajdzie on w Polsce dużą liczbę użytkowników.

Massive



Dane techniczne:

max. 8 kanałów stereo albo
16 kanałów mono
sample rate max 16bit 44.1kHz
Support formatu Avi Video (skalowalny)
Obsługa większości formatów graficznych
Export/Import muzyki do pliku Avi

Konkurencja:

Mix Man
New Beat Transmission
New Beat 2000

Do testów dostarczył: P.H.U. „MultiCOmp“ 57-350 Kudowa Zdrój tel.0-601 562 462

Cena: 99,00 zł z VAT

KONKURS MMM

Wyższy stopień wtajemniczenia

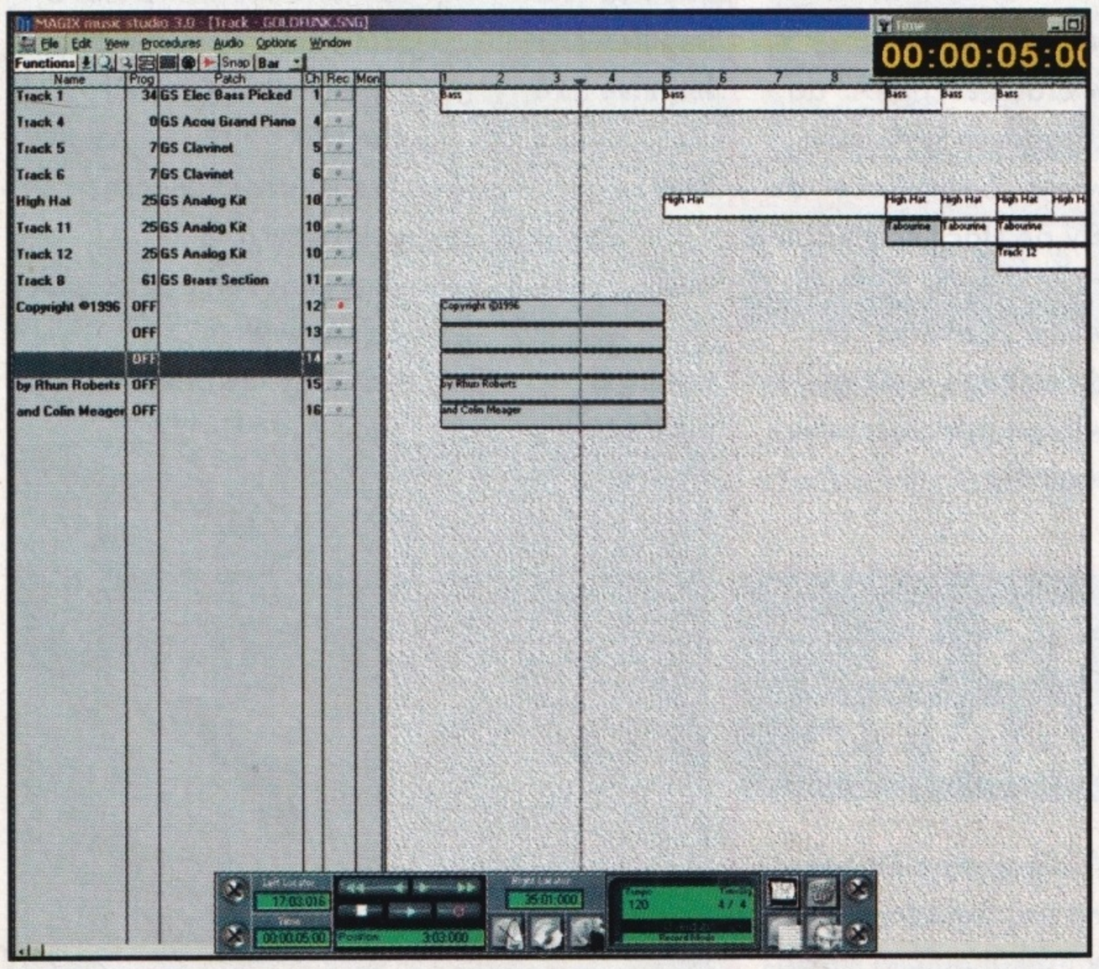
Magix Music Studio

Magic Studio jest programem znacznie bardziej skoplikowanym od swego brata Music Makera. Na wstępie trzeba zaznaczyć, że bardzo przypomina znanego Cubase VST. Zobaczmy jednak co MMS ma nam do zaoferowania.

Zacznijmy od tego, że używanie tego programu tylko do odgrywania w nim plików typu Sound Pool, to jego marnowanie. Do wykorzystania możliwości w nim drzemiących, potrzebna jest naprawdę porządna karta muzyczna. Musi ona mieć syntezator Wave Table, ponieważ ze zwykłym OPL3 to, co usłyszymy z głośników, będzie delikatnie ujmując bardzo marne.

JAK TO SIĘ JE?

Sekwencer midi wbudowany w Magic Studio, nie wyróżnia się niczym rewelacyjnym w stosunku do innych programów. Jak każdy inny, umożliwia zapis nutowy na każdym tracku, a gdy preferujemy nowsze formaty, dostępne są Piano Roll i Events. Ciekawą rzeczą jest oddzielny moduł do tworzenia rytmów perkusyjnych. I tu właśnie przydaje się moc wave table. Edytor rytmów, to prawdziwy raj dla maniaków mocnego uderzenia, choć znów podobny oferuje program STeinberg. Ten sam schemat: opis poszczególnych instrumentów perkusyjnych + podział na takty. Klikamy kwadracik w odpowiednie miejsce... i już! Sposób prosty ale umożliwiający robienie naprawdę fajnych rytmów. Oczywiście Magic Studio umożliwia wykorzystywanie gotowych Drumów, ale stworzenie czegoś samemu daje większą satysfakcję. Do robienia sampli audio, które chcemy wykorzystać w Studio, służy wbudowany edytor. Umożliwia on podobną do Cool Edit obróbkę i tworzenie dźwięku. Co do dostępnych efektów, nie może się niestety równać z Sound Forge. Ich liczba jest w MMS znacznie ograniczona.



A JAK GRA?

Generalnie jednak Studio to świetny kawał roboty. Nie kosztuje majątku jak Cubase VST, a jego możliwości choć może nie takie same, na pewno są wystarczające do wykorzystania w domowym studio nagraniowym.

Massive

Dane techniczne:

- 16 kanałów audio
- max. 16 bitowe sample 44,1kHz
- Możliwość obróbki, tworzenia i edycji sampli
- 256 kanałów midi
- Możliwość tworzenia, nagrywania i edycji ścieżek midi
- Wbudowany potężny mixer do sterowania ścieżkami
- Obsługa formatu Avi video

Do testów dostarczył: P.H.U. „MultiCOmp" 57-350 Kudowa Zdrój tel.0-601 562 462

Cena: ? zł z VAT

Zasady konkursu:

- Odpowiedz na pytanie: **Co to jest Wave Table?** Odpowiedź prześlij do 25 stycznia 1999 na nasz adres.

Nagrody:

- 5x **Magix Music Maker**
- 5x **Magix Music Studio**

Nagrody ufundowała firma: MultiComp

Nasz adres:

- PC Games CD, 00 - 958 Warszawa, skr. poczt. 96, z dopiskiem *„Konkurs MMM"*

TRESPASSER

Naciśnij **Ctrl** + **F11**. Pojawi się wtedy kursor w lewym dolnym rogu ekranu – teraz możesz wpisać kody.
Po ich wpisaniu naciśnij **Enter** i **Ctrl** + **F11**.

tnext	Przenosi do ważniejszych miejsc poziomu
loc	Koordynaty na mapie
bones	Obrysowywuje szkielety budynków
gore 2	Zwiększa poziom przemocy
woo	Nieskończona amunicja
Bionic Woman	Zwolnione tempo
Win	Pokazuje końcową animację
Dinos	Zamraża dinozaury w miejscu

Wciskając **Ctrl** + **Shift** + **Q** + **W**, a później puszczając **W** przechodzisz do dowolnego etapu.

COLIN MCRAE RALLY

Wpisz kody jako imię. Pierwsze wpisanie włącza, drugie wyłącza cheaty (pozostają włączone nawet po wyjściu z gry).

DARKSIDE	Wszystkie trasy w nocy
BACKAGAIN	Jazda w drugą stronę
FREEWAY	Odbezpiecza wszytkie trasy
PASSEDOUT	Give Nicky control
WHITEOUT	Wszystkie trasy we mgle
PRESSFAST	Pedal power
CHOIRBOY	Nicky ma dziwny głos
SPECIALED	Replay transition mode
ROCKETMAN	Dopalacz
BIGGUNS	Podwójna moc
TURNBACK	Forklift steer
ALIENGOO	Śmieszny samochód
ALLWHEELS	Naped na 4 koła

TRIPLE PLAY 99 CHEAT CODES

Ten kod będzie działał z wyłączonym trybem User Records. Na screenie wyboru stadionu zrób niżej opisaną kombinacje:

Przewiń stadiony maksymalnie w prawo, by Houston był w lewym górnym rogu.
Kliknij na lewym-górnym stadionie (Houston), środkowym, prawym-dolym.
Kliknij na lewym dolnym stadionie, środkowym, prawym górnym.
Usłyszysz „Triple Play". Potem przewiń jeszcze raz na prawo, zobaczysz nowe stradiony:
- stadion Greeka-romana
- stadion Futuristic Vancouver

NEED FOR SPEED 3 Nowe!

Wpisz kody w głównym menu:

gldfsh	Otwiera „Scorpio 7" do podwodnych wyścigów
mnbeam	Otwiera „SpaceRace" do jazdy po stacji kosmicznej
playtm	Włącza „Digital Scalextric"
xcav8	Otwiera „Caverns" do podziemnego wyścigu
xcntry	Otwiera tor motocrosowy w kanionie

KNIGHTS & MERCHANTS

Otwórz okno „inventory" klikając na Storage House, następnie kliknij na odpowiednich przedmiotach. Czerwony trójkąt pojawi się na każdym wybranym przedmiocie.

Rząd 1, przedmiot 3 (Wooden Boards)
Rząd 2, przedmiot 2 (Iron Bars)
Rząd 2, przedmiot 4 (Wine Casks)
Rząd 3, przedmiot 1 (Bread)
Rząd 3, przedmiot 5 (Cooked Meat)
Rząd 4, przedmiot 1 (Animal Hide)
Rząd 4, przedmiot 5 (Plate Mail)
Rząd 5, przedmiot 1 (Hand Axes)
Rząd 5, przedmiot 2 (Swords)
Rząd 5, przedmiot 3 (Lances)
Rząd 5, przedmiot 4 (Pikes)
Rząd 5, przedmiot 5 (Long Bows)
Rząd 6, przedmiot 1 (Crossbows) - dodaje 10 każdego przedmiotu w Storage House
Rząd 6, przedmiot 2 (Horses)- by skończyć misję.

HERETIC 2

Wcisnij ~ by wejść do konsoli

angermonsters	Zezłoszczone potwory
aquaticape	Notarget on/off
changelevel	Wybór etapu
crazymonsters	Potwory wariują
give h <0-999>	0 - 999 punktów zdrowia
god	God mode
impulse 9	Broń i mana
impulse 10	Wybór broni, max many
impulse 13	Podnieś obiekt
impulse 14	Przekształcenie w owce
impulse 25	Tome of Power
impulse 32	Niewidzialność i dodatki
impulse 35	Znikają potwory
impulse 36	Zamrożenie potworów
impulse 39	Latanie wł / wył
impulse 40	Zwiększa „level" postaci
impulse 41	Zwiększa punkty doświadczenia
impulse 43	Wszystko na maxa
impulse 171	Zmiana w Palladyna
impulse 172	Zmiana w Crusader'a
impulse 173	Zmiana Necromancer'a
impulse 174	Zmiana w Assassin'a
impulse 254	Wyświetla „King Of the Hill"
kiwi	Przechodzenie przez sciany wł/off
noclip	Przechodzenie przez ściany wył
notarget	Potwory nie atakują
playbetter	God Mode wł/wył
victor	Zabija wszystkie potwory

VIGILANTE

Wpisz **GREEN CRYSTAL** na ekranie z wynikami, by włączyć cheat mode:

[F1] - Dodatkowe życia
[F8] - Następny level

OR DIE TRYING (ODT)

Wpisz kody w menu, po każdym poprawnym wpisaniu usłyszysz dzwięk.

KARMA	Możesz grać Karmą
LACRIMOSA	Rozpoczynając nową grę i wybierając postać, pojawi się menu z wyborem dowolnego etapu i sektoru
SOPHIA	Możesz grać Sophią

Wpisane podczas gry. Wciśnij ESCAPE pojawi sie menu:

ALEX	Ilość żyć = 50
BOZ	Max Manay
CACHOU	Wszystko na maxa
JBB	Wszystkie bronie naładowane na maxa
GRABO	Zwiększa uzbrojenie, bronie, i poziom ducha stopniowo
MATH	Zwiększa moc 4 broni stopniowo
MUMU	Zwiększa doświadczenie do maximum
RIK	Wszystkie zaklęcia
VINCE	Dodaje gwiazdkę do wybranego zaklęcia
XUL	Full energii

THE 5TH ELEMENT

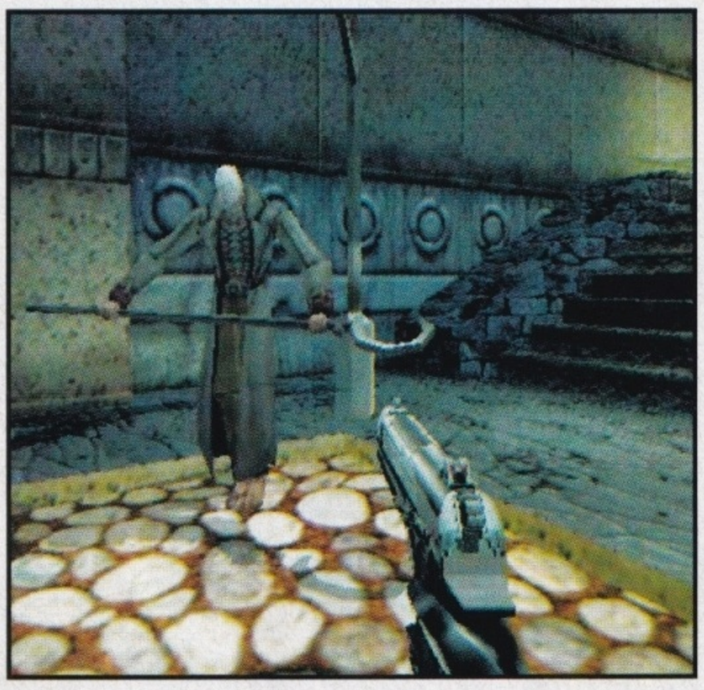
Wpisz w menu:

BENOIT	Wszystkie filmy
FANETTE	Wszystkie obiekty
JEROME	Osłony
JOEL	Wszytkie cheaty włączone
OLIVIER	Wszystkie bronie
RALPH	Wybór poziomu

BLOOD 2

Kody do dema i pełnej wersji Blood 2
Wciśnij '**T**' i wpisz:

MPGOD	Godmode
MPKFA	Amunicja, uzbrojenie, zdrowie na maxa
MPHEALTH	Full zdrowia
MPAMMO	Full amunicji
MPARMOR	Full uzbrojenia
MPCLIP	Przechodzenie przez ściany
MPPOS	Mały GPS
MPCAMERA	Ustawianie kąta kamery
MPLIGHTSCAPE	Ustawienia światła

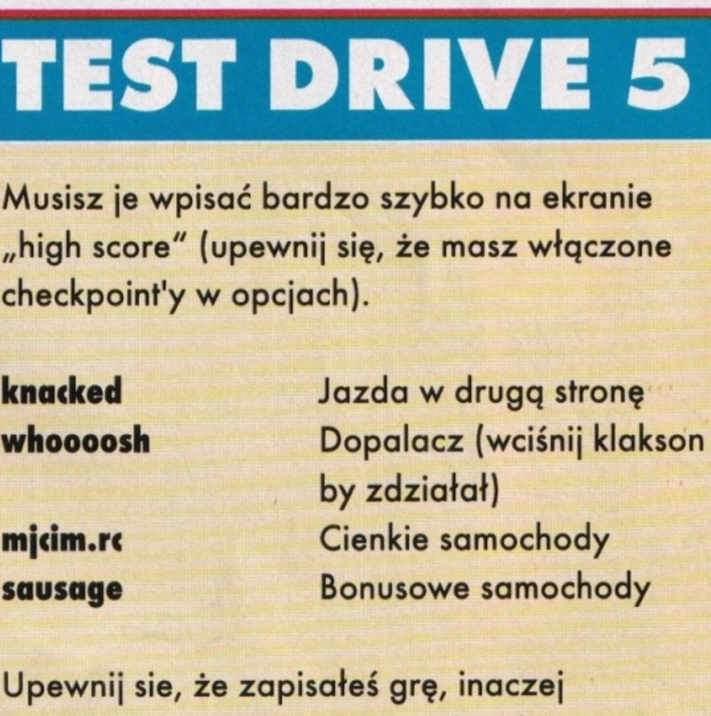


TEST DRIVE 5

Musisz je wpisać bardzo szybko na ekranie „high score" (upewnij się, że masz włączone checkpoint'y w opcjach).

knacked	Jazda w drugą stronę
whoooosh	Dopalacz (wciśnij klakson by zdziałał)
mjcim.rc	Cienkie samochody
sausage	Bonusowe samochody

Upewnij sie, że zapisałeś grę, inaczej bedziesz musiał wpisywać za każdym razem. Kiedy używasz kodu na dopalaczu, nie używaj go na biegach niższych niż drugi. Inaczej samochód obróci się.



HALF LIFE

Uruchom grę hl.exe -console.
Wciśnij ~ by wejść do konsoli i wpisz **sv_cheats 1**. Uruchomi to Cheaty:

/fly	Fly mode
/god	God mode
/noclip	No clipping mode
/IMPULSE 101	Wsie bronie
/map [nazwa mapy]	Wybór mapy*
/map [nazwa mapy]	DeathMatch (wieloosobowa)

*format wpisywania mapy c[numer]a[numer].
#nazwy map: boot_camp; bounce; datacore; lambda_bunker; snark_pit; stalkyard; subtransit; undertow

/give [nazwa przedmiotu]

Wybierz przedmiot z listy:

item_airtank	ammo_mp5grenades
item_antidote	ammo_rpgclip
item_battery	weapon_357
item_healthkit	weapon_9mmAR
item_longjump	weapon_9mmhandgun
item_security	weapon_crossbow
item_sodacan	weapon_crowbar
item_suit	weapon_egon
ammo_357	weapon_gauss
ammo_9mmAR	weapon_glock
ammo_9mmbox	weapon_handgrenade
ammo_9mmclip	weapon_hornetgun
ammo_ARgrenades	weapon_mp5
ammo_buckshot	weapon_python
ammo_crossbow	weapon_rpg
ammo_egonclip	weapon_satchel
ammo_gaussclip	weapon_shotgun
ammo_glockclip	weapon_snark
ammo_mp5clip	weapon_tripmine

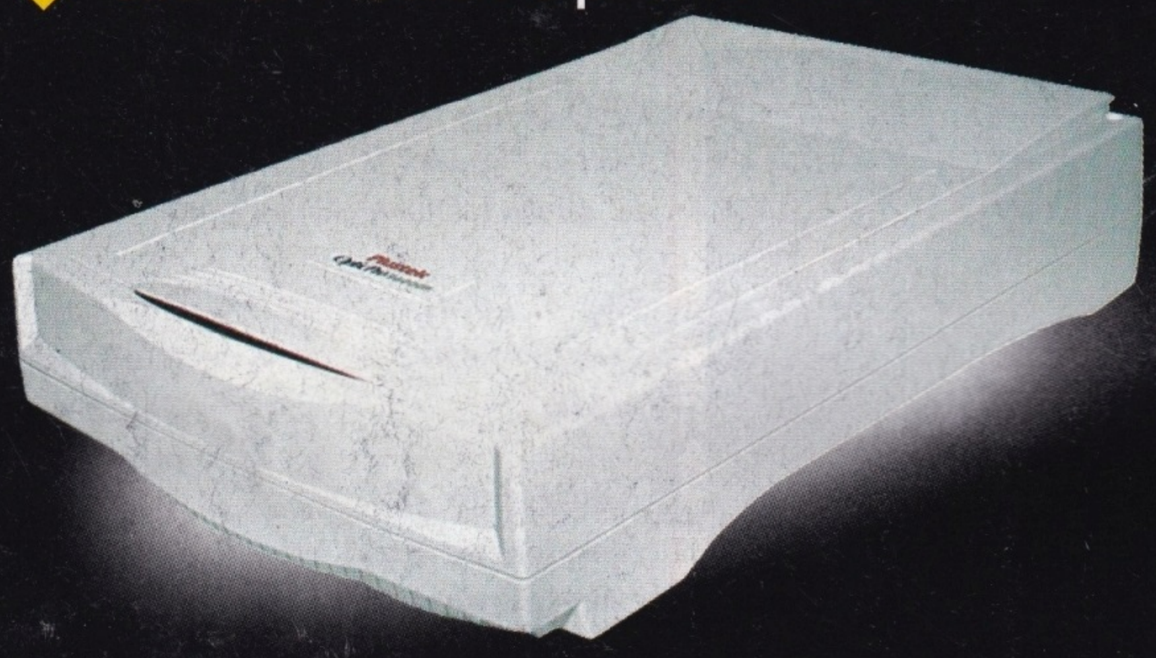
KONKURS PC Games CD

Pytania:

- Rozszyfruj skróty RGB i CMYK.
- Podaj co najmniej cztery rodzaje skanerów .

Nagroda:

- skaner Plustek OpticPro 9600



Zasady konkursu:

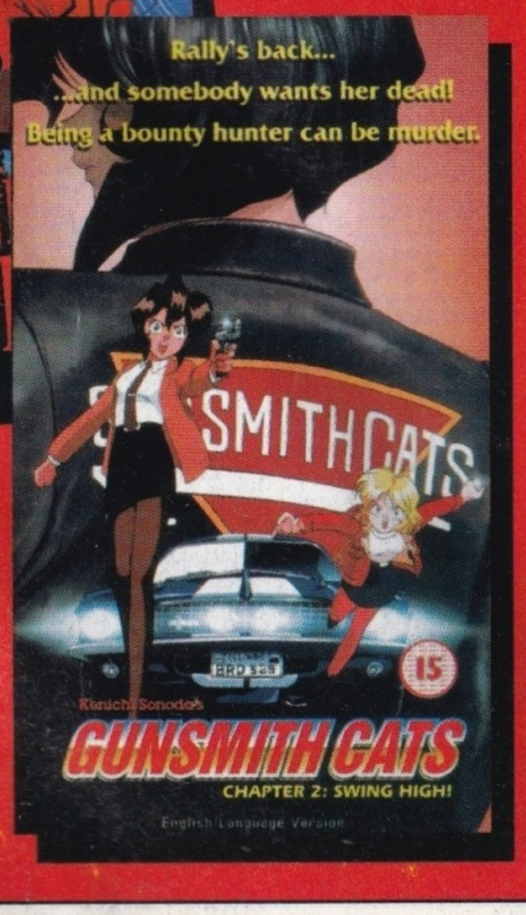
- Odpowiedzi na pytania wyślij na kartkach pocztowych do 25 stycznia 1999 roku.
- Rozwiązanie konkursu w numerze 3/99 (19 lutego w kioskach)

Nasz adres

- PC Games CD,
  00 - 958 Warszawa,
  skr. poczt. 96.
  z dopiskiem „*Skaner*"

Nagrodę ufundowała firma Multimedia Vision — wyłączny dystrybutor skanerów firmy Plustek.

KONKURS PC Games CD



Zasady konkursu:

- Jak brzmi imię i nazwisko Czarodziejki z Księżyca?
- Na jakiej planecie rozgrywa się Armitage Poly - Matrix?
- Z jakiego kraju wywodzi się Manga i Anime?

Nagrody:

- Najsłynniejsze filmy manga
- Super plakaty

Nasz adres

- PC Games CD,
  00 - 958 Warszawa, skr. poczt. 96.
  z dopiskiem „*Manga*"

Nagrody ufundowała firma

漫画星 planet manga
JAPOŃSKI KOMIKS I FILM

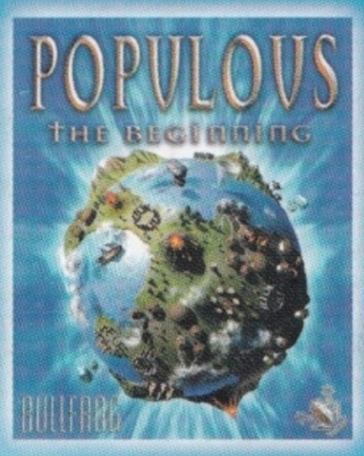
POPULOUS™

THE BEGINNING

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.

IPS Computer Group
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3
tel. (22) 642 27 66, fax (22) 642 27 69
www.ipscg.waw.pl



PC CD-ROM
www.bullfrog.co.uk
www.populous.net

Wraz z grą Populous™ narodził się symulator boskości. Teraz Bullfrog daje Ci moc kształtowania lądu na przepięknej, trójwymiarowej, obracającej się planecie. Uwierzysz, gdy zajrzysz na www.populous.net

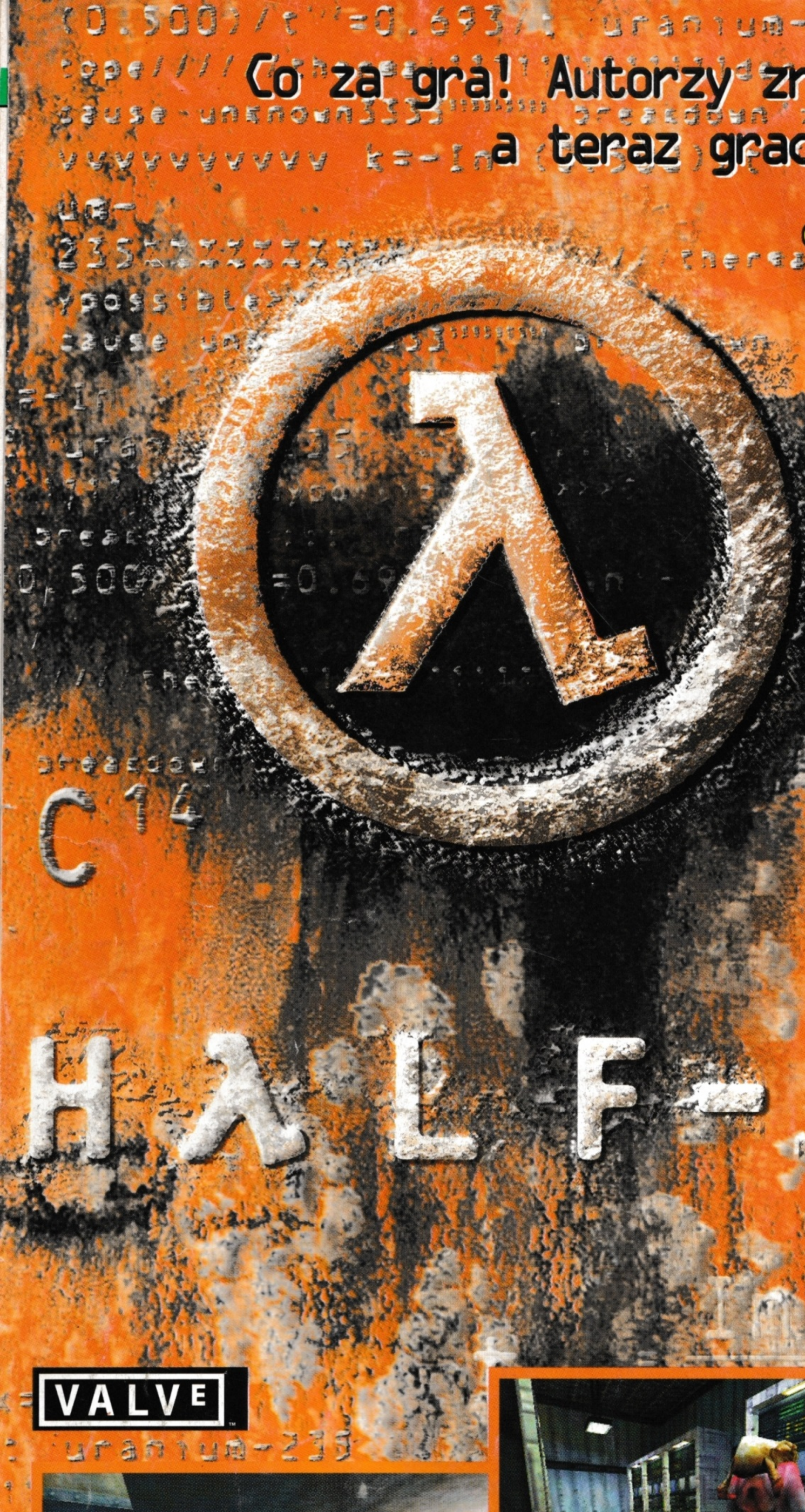
BULLFROG PRODUCTIONS LTD™

© 1998 Bullfrog Ltd. Bullfrog oraz logo Bullfrog są znakami towarowymi zastrzeżonymi przez Bullfrog Productions Ltd w Stanach Zjednoczonych oraz innych krajach. Bullfrog jest częścią Electronic Arts Company. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Co za gra! Autorzy zrobili ją pod graczy, a teraz gracze robią pod siebie!

Reset 11/98

Gra otrzymała wiele nagród, wyróżnień i rekomendacji w większości polskich i zagranicznych pism komputerowych.



Obcy są naprawdę przerażający. A przy tym piekielnie, a raczej obco, inteligentni. Swoim zachowaniem, stylem walki budzą lęk i podziw.

PC Games CD 01/99. Ocena: 89%

Jakaż niespodzianka! To czego każdy oczekiwał od SIN, to o co Monolith starał się w swoim superprodukcie BLOOD 2 i to co Shogo i GT zamierzali zrobić z DARK VENGANCE - to wszystko potrafiła zmieść z powierzchni ziemi stara, dobra Sierra ze swoim HALF-LIFE!

Secret Service 12/98. Ocena: 9/10

HALF-LIFE

Half-Life to bez cienia wątpliwości najlepsza gra akcji tego roku.

Secret Service 12/98. Ocena: 9/10

Dyskusja na temat strzelanek FPP nie dotyczy już jedynie Quake II i Unreal. Half-Life ucina wszelkie dyskusje przewyższając pod każdym względem konkurentów. Wynika z tego jasna konkluzja: Half-Life to najlepsza gra 3D na świecie.

PC Gamer po polsku 12/98. Ocena: 96%

VALVE

Biegające w korytarzach potwory wyglądają doskonale. Zaryzykuję nawet stwierdzenie, że są najbardziej przerażającymi monstrami, jakie widziałem do tej pory w grze FPP. (...)
Walcząc z siłami rządu, czyszczącymi bazę z obecności jakichkolwiek śladów życia, nie raz popuścicie ze strachu w ciemnym korytarzu. Hasło reklamowe HALF-LIFE powinno brzmieć: **W naszą grę graj siedząc na nocniku.**

Reset 11/98

SIERRA

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt

(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

wysyłka gratis realizacja 24 h (czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt

Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	**Sprzedaż hurtowa**
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Biuro handlowe Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51